# 3DM-SMV小组免责声明






THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.24
GBM
火速评测
攻略研究
十二勇士 战国封神传（PSP）
露娜 创世纪（NDS）
幸存少年 迷失蔚蓝（NDS）
龙战士III（PSP）
《超级大战争DS》HARD模式极限研究（NDS）
《恶魔城 苍月的十字架》邪道出城研究（NDS）
特别企划
跳跃在星光大道上的水管工
——《超级马里奥兄弟》20周年庆典

# 看《掌机王SP》得大奖

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（豪华版）

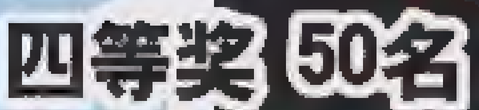


二等奖 2名

奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名

奖品：小神游SP



四等奖 50名

奖品：游戏主题T恤衫

五等奖 50名

奖品：《FFX》金属封面笔记本

六等奖 50名

尤娜挂饰手机绳

纪念奖 300

运动护腕

## 参与方法：

只要在2005年10月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中245页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第26辑上公布，敬请关注。



THE KING OF POCKETGAMES
本辑特别关注
十二勇士 战国封神传
完美攻略
超详细系统解说
十二位同伴能力分析
全挑战状出现条件
完全剧情介绍让你深入了解本作魅力
P75
P94
新作系统详尽解说
作战要点逐一分析
阔别11年的《露娜》定会让你再次感动
露娜 创世纪
详细流程＋剧情攻略
跳跃在星光大道上的水管工
——《超级马里奥兄弟》20周年盛典（上）
HVC-SM
ファミリーコンピュータ
スーパーマリオブラザーズ
Happy! Mario
20th
披露鲜为人知的蘑菇王国神话
一览马里奥20年的变迁
P58
THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王Sp Vol.24




封面插图：陈杰
美术总监：吴松

本辑赠品

为你而死圆珠笔



恶魔城精美海报




口袋光环·VOL.24



**健康游戏忠告**

抵制不良游戏，
拒绝盗版游戏。
注意自我保护，
谨防受骗上当。
适度游戏益脑，
沉迷游戏伤身。
合理安排时间，
享受健康生活。

# CONTENTS



## 游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智类游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 | RAC | 赛车游戏 |
| AVG | 冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟/战略游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 | S·RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 运动游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 | STG | 射击游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS 神游科技有限公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 |
| N-Gage | N-Gage，Nokia公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| WSC | Wonder Swan Color，Bandai公司出品 |
| 小神游GBA | 小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品 |

## 游戏索引 INDEX

# 特别报道 聚焦东京！TGS2005掌机游戏预览

9月7日，CESA公布了今年东京游戏展的第二波出展游戏名单。根据CESA发表的数据显示，截至9月29日，登记出展的游戏数量已经达到了516款，已经超过了2003年的508款，成为TGS有史以来出展游戏数量最多的一届。今年东京游戏展的一大亮点就是手机游戏数量增加了一倍，登记出展的手机游戏数量达到了123款，与PS2游戏数量齐平。另外确定展出的NDS游戏有34款，PSP游戏有31款。按照以往的惯例，展会现场应该还会有大批新作公布。







## SCE

今年的东京游戏展上，SCE将会设置一个PSP游戏试玩版的无线下载区"PlayStation Spot"，观众只要携带安装了2.0版系统软件的PSP就可以在这里将游戏试玩版下载到内存中，关机或者跳出游戏后试玩版内容就会消失。除了SCE的第一方游戏外，提供试玩下载的游戏还有《炼狱2》、《潜龙谍影Acid2》、《随身胜地》、《新旧洛克人》等第三方游戏。

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
| --- | --- | --- |
| 福福之岛 | PSP | 10月20日 |
| TALKMAN | PSP | 11月17日 |
| Bytto Hell 2000 | PSP | 今冬 |
| 死神BLEACH 灵魂升温2 | PSP | 9月1日 |
| 攻壳机动队 狩人之领域 | PSP | 9月15日 |

## Atlus

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
| --- | --- | --- |
| 真·女神转生 恶魔召唤师 | PSP | 未定 |
| 公主的皇冠 | PSP | 2005年9月22日 |
| 国夫君 热血收藏2 | GBA | 2005年秋 |
| みらくる!ばんぞう(暂名) | GBA | 2005年11月3日 |

## Capcom

Capcom在TGS开展之前不久一口气公布了3款PSP新作：《街头霸王Zero↑↑》、《极魔界村》和《新旧洛克人》。其中《新旧洛克人》是以1987年FC上推出的《洛克人》系列第一作为基础制作，画面上进行了改良，而洛克人的形象也回归到初期的儿童形象。本作将会加入自行编辑关卡的"建设模式"。本作将会在TGS上提供下载试玩。

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
| --- | --- | --- |
| 怪物猎人 携带版 | PSP | 年内 |
| 街头霸王Zero↑↑ | PSP | 未定 |
| 极魔界村 | PSP | 未定 |
| 新旧洛克人 | PSP | 未定 |

## Koei

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
| --- | --- | --- |
| 三国志DS | NDS | 2005年9月29日 |
| 真·三国无双DS | NDS | 未定 |
| 金色的琴弦 | PSP | 2005年11月10日 |
| Mobile大航海时代 | 手机 | 发售中 |

## SNK Playmore

SNK Playmore最近开始大力开拓手机游戏市场，其多个知名品牌相继推出手机游戏版，并且题材十分丰富。本届TGS上SNK Playmore将会全力宣传其手机游戏，目前他们所确定展出的掌机游戏全部为手机游戏。

| 游戏 | 发售日 |
|---|---|
| KOF Mobile | 发售中 |
| KOF排球 | 发售中 |
| NeoGeo网球竞技场 | 2005年9月 |
| 侍魂 魔界轮回记 | 发售中 |
| 合金弹头 | 发售中 |
| 龙少女 | 发售中 |
| 怒 | 发售中 |
| Stakes Winner | 发售中 |

## Taito

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
|---|---|---|
| 泡泡龙DS | NDS | 11月24日 |
| Touch Game Party | NDS | 9月29日 |
| 恐龙对战 | NDS | 9月22日 |
| EXIT | PSP | 12月 |
| JET GO! 携带版 | PSP | 12月 |
| 零式舰上战斗记 征空王 | PSP | 12月 |
| 电车GO!携带版 山手线篇 | PSP | 9月29日 |

## Konami

本届TGS上Konami旗下以小岛秀夫为核心的Kojima Production制作室将会举办以"Metal Gear Saga ~ Metal Gear Show in TGS 2005"为主题的一系列活动。Konami宣称将会公开《潜龙谍影Acid2》的重要情报，其关键字在于"Solid Eye"，估计应该是与剧情密切相关的情报。

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
|---|---|---|
| 潜龙谍影Acid2 | PSP | 未定 |
| 胜利十一人9 无所不在 | PSP | 2005年9月15日 |
| 口袋棒球8 | NDS | 2005年12月1日 |
| 实况力量职业棒球携带版 | PSP | 未定 |
| 恶魔城 苍月的十字架 | NDS | 发售中 |
| TAO 魔物之塔与魔法蛋 | NDS | 今冬 |
| 动物横町 | GBA | 2005年12月 |
| 新·我们的太阳 | GBA | 发售中 |
| 铁羽毛 | NDS | 今冬 |
| Croket!DS天空的勇者们 | NDS | 未定 |
| 心跳回忆大危机 | GBA | 发售中 |
| 魔界奇兵 | GBA | 发售中 |
| 伊苏 纳比斯汀的方舟 | PSP | 今冬 |

## Square Enix

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
|---|---|---|
| 史莱姆总动员2 | NDS | 未定 |
| 代码世纪Brawls | 手机 | 年内 |
| 前线任务2089 | 手机 | 发售中 |

## SEGA

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
|---|---|---|
| 罪恶装备XX #RELOAD | PSP | 2005年9月29日 |
| 为你而生 | NDS | 2005年10月20日 |
| 索尼克冲击 | NDS | 今冬 |
| 狂热噗哟噗哟2 | PSP/NDS | 2005年11月24日 |
| 超级火枪英雄 | GBA | 2005年10月6日 |
| 死神BLEACH DS | NDS | 2006年1月26日 |
| 右脑锻炼 | NDS | 2005年11月23日 |

## Tomy

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
|---|---|---|
| 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸 | NDS | 发售中 |
| 火影忍者 最强忍者大集结3 | NDS | 发售中 |
| 火影忍者 | 手机 | 发售中 |
| 中央大陆战纪DS | NDS | 今冬 |
| 中央大陆战纪 战略版! | 手机 | 发售中 |
| 武器种族传说 | GBA | 发售中 |

## Namco

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
|---|---|---|
| 赏金猎犬 | PSP | 2005年10月27日 |
| 随身胜地(暂名) | PSP | 未定 |
| 问答小子!!(暂名) | NDS | 未定 |

## Bandai

| 游戏 | 平台 | 发售日 |
|---|---|---|
| 美丽祭师二人组 | GBA | 发售中 |
| 宠物蛋的小店 | NDS | 2005年9月15日 |
| 高达 战争战术 | PSP | 2005年9月22日 |
| 赝品画廊 | PSP | 2005年9月29日 |
| 机动警察之Minipato | PSP | 2005年11月2日 |
| 英雄传说 海之槛歌 | PSP | 2005年11月23日 |
| 冒险王比特 | NDS | 2005年11月 |
| 日式面包王 | NDS | 今冬 |
| 龙珠Z 舞空烈战 | NDS | 今年末 |
| ケロケロ7 | NDS | 2006年1月12日 |

**敬请关注下辑TGS特报……**

# 掌机情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

## H 硬件 ardware PSP欧洲上市引发热潮，首发成绩远超NDS

最近几年，欧洲游戏市场发展速度极快，目前已经占到全球游戏市场30%的份额，两倍于日本(日本为15%、美国为50%)。虽然欧版PSP的上市比美版晚了将近半年，欧洲玩家的热情却没有因为漫长的等待而被浇灭。9月1日，PSP正式登陆欧洲大陆，当地玩家对于这款时尚新掌机报以狂热回应。在英国，PSP的首发获得了轰动性成功，首周销量是当年PS2的4倍！

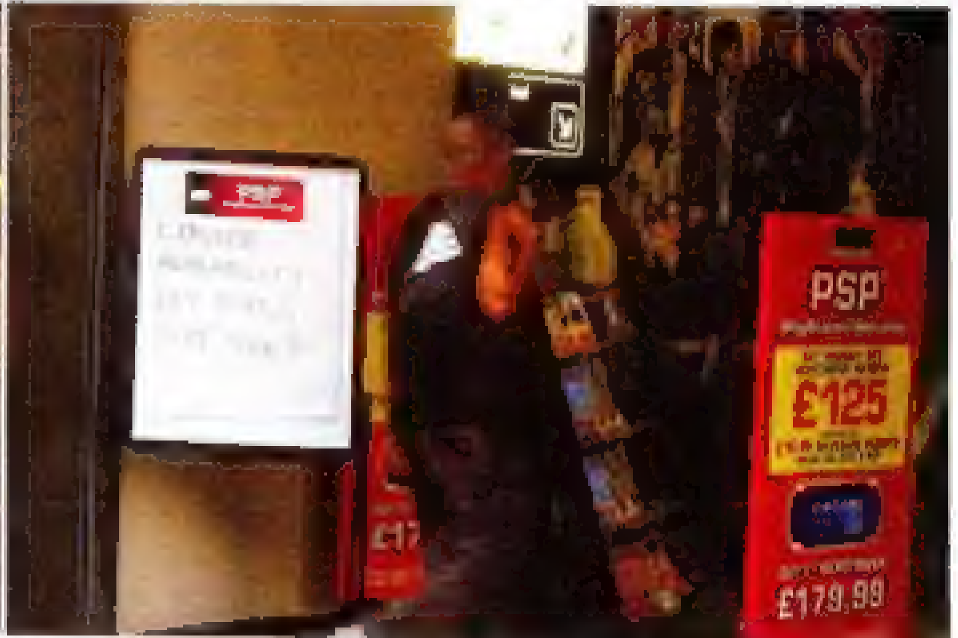
### 午夜首卖声势空前

在过去的几个月时间里，SCEE因为PSP的延期而承受着巨大的压力。焦急的玩家们在向SCEE抱怨的同时，只能选择从国外订货的方式购买美版或日版的PSP。至于欧版为何延迟如此之久的原因目前仍然不是很清楚，SCEE方面给出的原因是他们要为英国的首发准备至少10万台PSP。不管怎样，到了9月1日，一切的埋怨都已烟消云散。8月31日当晚，英国的主要商业区牛津大街成为游戏的海洋。在索尼的官方首卖点以及"Game"、"Virgin Megastore"和"HMV"等知名零售店，到处都是排队等待的玩家。在HMV店头，第一个买到PSP的是伦敦的自由职业者Paul Arnell，他足足在店门口等待了12个小时。虽然索尼为欧洲的首发准备了足够充足的货源，但首发第一天过后，很多商店仍出现了货源紧缺的现象。



▲午夜的牛津大街街头到处都是排队等待PSP的玩家。


▲排队12小时的Paul Arnell兴奋地从店员手中接过PSP。



▲店门口的告示上写着"数量有限，欲购从速！"

### PSP游戏统领英国游戏销量榜

在PSP发售前，索尼在英国投放的广告规模并不大。在伦敦街头和地铁站偶尔可以看到一些PSP的平面广告，而电视广告的数量非常有限。而到了临近PSP发售的前一天，几乎所有能与游戏搭上边的杂志上都出现了有关PSP的文章，其中多数都充满溢美之词。索尼官方也毫不掩饰他们对于自家产品的信心。在接受媒体采访时，SCEE副总裁Phil Harrison公开表示，虽然NDS在欧洲已经卖了130万台，不过在

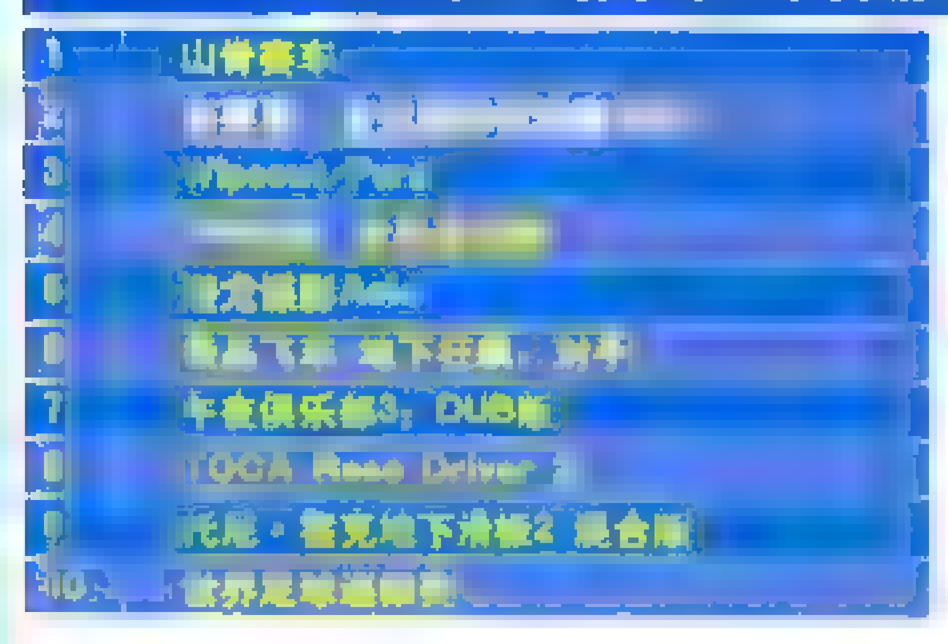
他的眼中NDS"只不过是小儿科"。目前SCE的计划是在2006年3月31日之前卖出1300万台PSP。

与美国和日本相比，英国的PSP首发更为成功。这一点主要体现在游戏的销售上。索尼也为首发准备了不少UMD电影，不过从店头实际销售情况来看，多数玩家都是冲着游戏而来，购买UMD影碟的人极少。在PSP上市当周，首发的全部24款PSP游戏横扫英国全平台游戏销量榜。根据英国和爱尔兰的市场调查统计机构Chart Track发布的数据显示。在当周的销量前10名中，有9款都是PSP游戏，前20名中的PSP游戏有15款。而且必须注意的是，Chart Track统计的数据是所有平台的累计数据。



▲在伦敦街头出现的PSP平面广告充满创意。

## PSP上市当周英国全平台游戏软件销量榜TOP 20



| | |
|---|---|
| 1 | 山脊赛车 |
| [illegible] | [illegible] |
| 3 | Wipeout Pure |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 潜龙谍影Acid |
| [illegible] | 极品飞车 地下狂飙：对手 |
| 7 | 午夜俱乐部3：DUB版 |
| [illegible] | TOCA Race Driver 2 |
| [illegible] | 托尼·霍克地下滑板2 混合版 |
| 10 | [illegible] |



| | |
|---|---|
| [illegible] | Lumines |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

•黄字部分为PSP游戏。

## 首周销量比NDS多10万！

根据Chart Track的数据显示，PSP在英国上市当周就卖出了18.5万台，成为英国有史以来最为成功的主机首发。在此之前，英国最成功的主机首发是NDS，该主机的首周销量为8.7万台，GBA和GBA SP的首周销量分别为6.7万台和4.7万台。欧洲其他地区的PSP首发也十分成功。法国巴黎、德国柏林等地都举办了声势浩大的同步首卖仪式，虽然目前并没有相关统计数据，不过按照以往的惯例，整个欧洲的市场规模一般是英国的3倍左右。此外，澳洲的PSP也是在9月1日上市，根据澳大利亚《先驱太阳报》报道，澳大利亚的PSP预订量为2.5万台。8月31日当晚，悉尼街头的众多游戏店也举行了热闹的首卖活动。

## 《极品醉车：消除器》PSP上演花哨驾车特技



英国Juice Games制作室开发的的《极品醉车》(Juiced)原本是由Acclaim代理，后来这家公司破产，该作的发行权被THQ取得。《极品醉车》发售后深受玩家好评，长踞美国游戏销量榜TOP 10之列。如今THQ也将会在PSP上推出一款《极品醉车：消除器》(Juiced：Eliminator)。

《极品醉车》是一款强调花哨的驾车表演的游戏，PSP版除了保留家用机版的元素外，还有新增模式、赛车、赛道以及多人游戏内容。本作加入了两大新地区共8条新赛道，玩家可以用100多种新部件改造汽车。Juice Games的常务董事Colin Bell表示，《极品醉车：消除器》并不是简单的移植作品，而是一款全新的作品，将是该系列的一次进化。



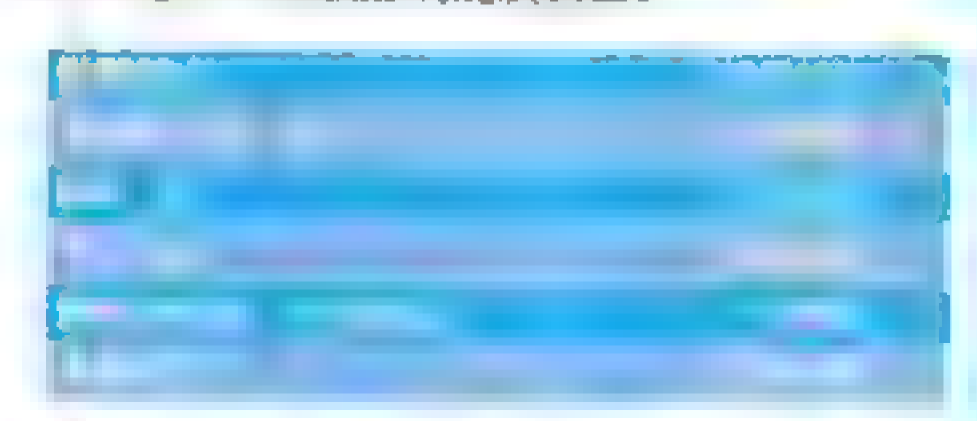
## 《GTA：自由城故事》领衔，PSP秋季大作狂潮将至！

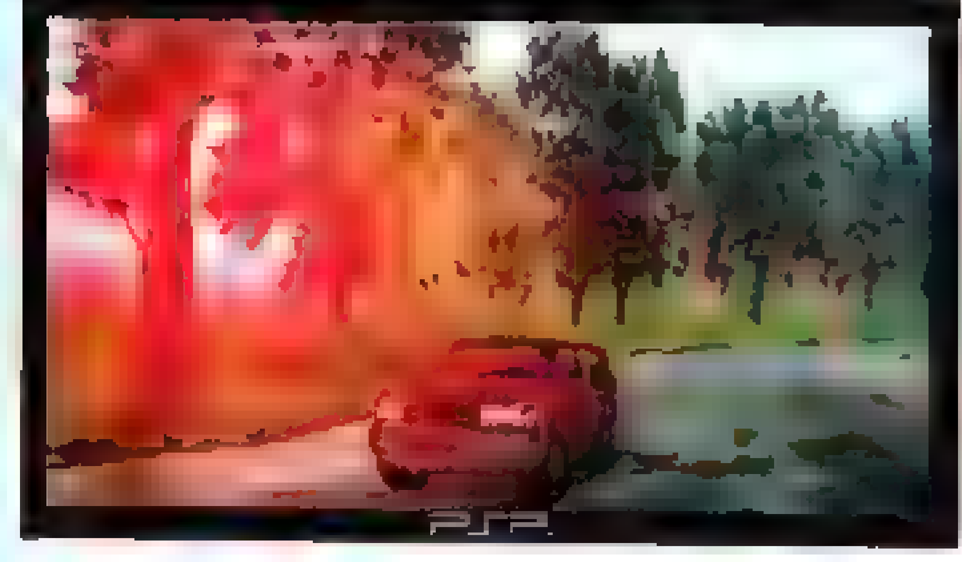


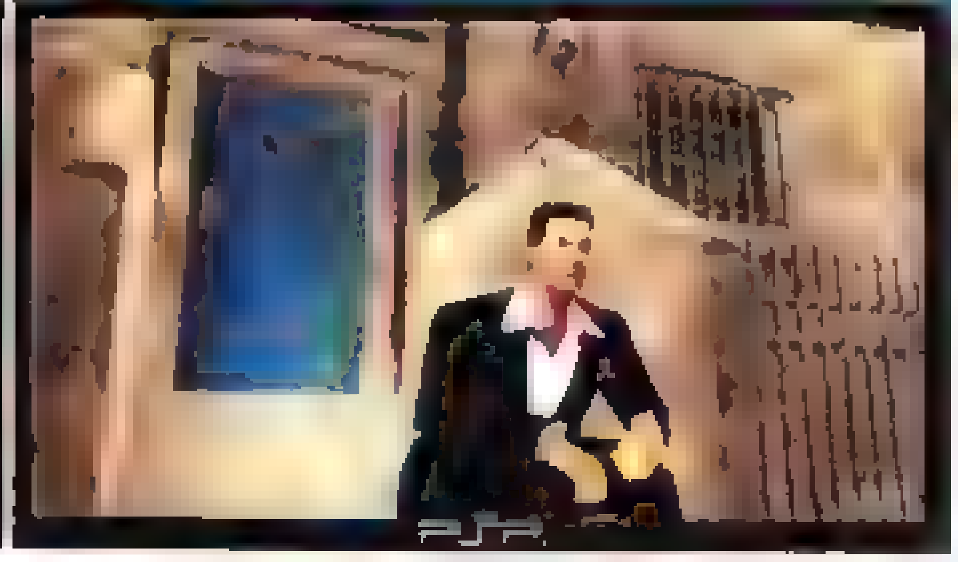

《横行霸道：自由城故事》原本是索尼与Take Two为欧洲PSP首发准备的保驾之作，然而由于开发进度原因，加上玩家对欧版PSP的反应已经足够热烈，该作的发售日因而延迟到今年秋季。在Take Two的季度财务报告会上，Rockstar制作室表示《横行霸道：自由城故事》的发售时间将会延期到10月24日。

截至2005年7月31日的新财季内，Take Two的营业额比去年同期增加了6%，达到了1.699亿美元，而去年同期为1.609亿美元。然而由于此前闹得轰轰烈烈并引起白宫关注的《热咖啡》事件（含有色情内容的《GTA：圣安德里亚斯》玩家修改版游戏），Take Two遭受了2880万美元的亏损，而去年同期为1440万美元的盈利。不过Take Two预计其截至2005年10月31日的本财年净销售额将会达到12.2亿~12.7亿美元。其中托以厚望的游戏就是《横行霸道：自由城故事》。此外Take-Two还确认2006财年第三财季将会有一款“Rockstar品牌续作”上市，并且会有两款PSP新作推出。

2001年10月发售的《GTA3》、2002年10月发售的《GTA：罪恶都市》、2004年10月发售的《GTA 圣安德里亚斯》，每一款于10月底发售的正统《GTA》新作总是会令PS2所向披靡，如今的《GTA：自由城故事》同样也是索尼年末商战的PSP主打大作。9月8日，SCEA公布了6款第一方PSP美版游戏的发售日。







## PSP《街头霸王Zero3↑↑》即将开战

自从1998年在街机上推出以来，《街头霸王Zero3》一直是不少格斗游戏迷的最爱，Capcom也多次在其他平台上推出本作。最近Capcom宣布将会在PSP上推出移植作《街头霸王Zero3↑↑(Double Upper)》。

PSP版《街头霸王Zero3↑↑》将会在街机原版的基础上进行强化，画面采用16：9宽屏显示。除了街机版原作的角色之外，本作也将加入《Capcom Fighting Jam》中出现的女性角色Ingrid，使得总共可选人物达到37名，为系列之最。本作也将会支持PSP的无线通信功能，并且会有一些原创游戏模式。







## 未来PSP生产线将全部转移至中国大陆

索尼曾经透露其正在寻找中国的生产商合作伙伴，在中国大陆生产PSP。最近据路透社报道，早于8月初索尼就已经将部分生产线转移到中国大陆。台湾的鸿海精密工业公司已经从8月初开始在其位于深圳的工厂生产PSP。此前鸿海精密一直都是PS2的主力生产商之一。

在8月份之前，PSP的生产线全部位于日本千叶县。之所以将PSP的生产线转移到中国，一方面是为了节约成本，一方面也是为了满足庞大的市场需求量。虽然索尼并未透露在中国生产的PSP所占的比例，索尼方面表示未来所有的PSP都将是"Made in China"。目前索尼的计划是在其本财政年度内(2006年3月31日之前)实现PSP全球1300万台的出货量。

## 《最终幻想VII：再临之子》日本首映式召开



在《最终幻想VII：再临之子》发售前一周，Square Enix在东京六本木的"Virgin"电影院召开了该片的首映礼。Square Enix仅邀请了部分"神罗电力公司"(《FFVII AC》的官方网站)的注册会员参加首映礼。另外还有本片的主要制作者、声优以及一些演艺界人士。这次活动从9月8日下午6点开始，克劳德的配音樱井孝宏、艾莉丝的配音坂本真绫、蒂法的配音伊藤步，以及该片导演野村哲也都发表了讲话。在电影正式放映之前，还播放了多款游戏的预告片，不过其中只有《最终幻想VII：地狱犬的挽歌》是全新的预告片。

在首映礼中，Square Enix向观众派发了一本全彩印刷的宣传小册。在这本小册子中清楚写明，《最终幻想VII：再临之子》是为DVD和UMD准备的，开发者们希望观众利用DVD或者PSP的慢放、重放等功能慢慢品味本片，就像是一部动画电影一样。本片中有很多动作战斗场面，有很多镜头需要慢放才能看清楚是怎么回事。片中采用了独特的运镜和剪辑方式，通过慢放还有可能发现一些隐藏的惊喜。另外，虽然本片采用了高品质CG动画，不过在电影院的大屏幕上能够很清楚地看到人物多边形明显的棱角。因此本片只选择在日本的部分电影院，邀请部分观众观看。

## Software A·RPG名作再临！《皇帝的财宝》PSP版公布

1992年，Climax在世嘉MD上推出了一款动作RPG名作《皇帝的财宝》(Land Stalker)，该作采用了斜45度俯视视角，并且有不少来自"《光明》系列"的人物和背景音乐。在游戏中玩家扮演财宝猎人拉鲁，为了寻找数百年前的统治者诺鲁王留下的宝藏而展开冒险。

PSP版《皇帝的财宝》是MD版原作的重制版，采用全3D画面重新演绎，并且利用了3D化的特点增加了新的机关谜题。游戏内容方面也会有新增剧情和新关卡。本作将于2006年春季发售。



## Event 《任天狗》北美大获成功，《任天猫》即将公开?

美国任天堂宣布，8月22日《任天狗》在美国上市后大获成功，首周销量超过25万套。由于任天堂在推出《任天狗》的同时将NDS的售价从149.99美元下调到129.99美元，NDS当周销量也得以大幅飙升，比之前高出了1.5~3倍，远远超越了PSP。



▲玩家制作的《任天猫》游戏封面。

由于《任天狗》在日美两地相继获得成功，为该作推出续作似乎势在必行。7月份就有传言说任天堂将会推出一款《任天猫》，甚至有热心玩家制作了一张《任天猫》的游戏封面。8月底，《任天猫》的消息得到了任天堂方面的证实。在英国游戏网站Eurogamer的采访中，任天堂制作人绀野秀树说："《任天狗》这一项目刚开始时，我们就已经开始开发一款以猫为题材的游戏。我们已经做好了猫的模型、声音数据等。"不过任天堂最后还是选择以狗为题材，因为制作组想要让玩家使用他们的声音教会它们各种动作，而猫在这一方面没有狗那么聪明。虽然不知道原先《任天猫》的完成度有多少，绀野秀树表示他们目前正在评估推出《任天猫》的可能性，基于《任天狗》所获得的商业成功，任天堂推出《任天猫》的可能性极高。

## Software 《头文字D》PSP版新作再谱秋名山最速传说

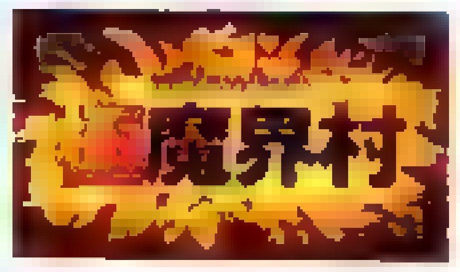



世嘉推出的街机游戏《头文字D Arcade Stage》在日本长期保持极高人气，接连推出了3个版本，如今其移植版作品也将会在PSP上推出。PSP版《头文字D：Street Stage》以街机版的《头文字D：Arcade Stage Ver.3》为基础制作，共收录了妙义、秋名等地的8条赛道。




PSP版《头文字D：Street Stage》最重要的新增要素就是卡片系统。每次比赛击败对手后就会获得卡片，卡片分为3大类型共200多种。"对手卡"中记录有各个赛车手的资料，"战斗卡"描述了动画原作中的重要战斗，而"改装卡"会介绍汽车零部件和汽车改装的各种知识。收集卡片还将可能获得一些隐藏要素。另外PSP版也活用了无线通信功能，可以进行无线对战。目前本作的开发度为30%，预定今年冬季上市。

## Software 超高难度究极之《魔界村》登陆PSP




Capcom于1985年推出的《魔界村》是高难度硬派平台动作游戏的典型代表，不过到了1992年的SFC上的《超魔界村》后，该系列就再也没有正统续作推出。而如今，动作游戏达人们即将迎来新的挑战，Capcom宣布将会在PSP上推出一款"究极形态"的《极魔界村》。本作将由系列生父藤原得郎再次操刀，将其高难度特色发挥到底，并且首次采用了3D画面。

在《极魔界村》中，虽然游戏难度极高，主角亚瑟的能力也得到了提升。亚瑟不仅有着两阶段的盔甲变化，可以选择的武器也更加丰富，并且增加了攀岩等动作。当然，怪物的能力也会随之提高，带给玩家更高的挑战性。此外，本作将会采用分支路线设计，由不同的路线前进将会获得隐藏的宝箱。



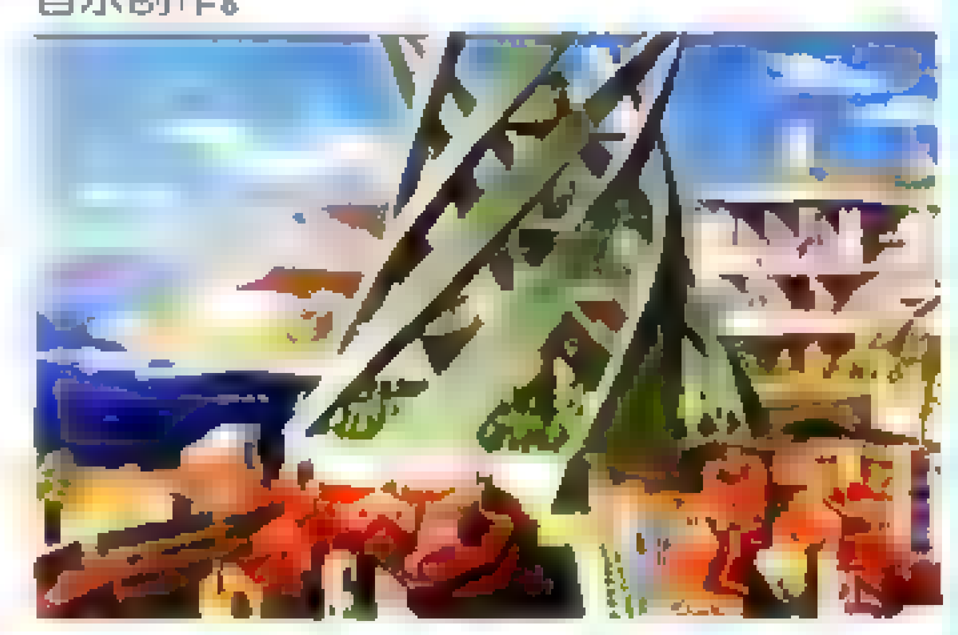
# Software《真·女神转生》制作人强力打造《怪物王国》



不久前，因为"《真·女神转生》系列而闻名的制作人冈田耕始宣布成立一家叫做Gaia的制作室，如今这家制作室终于公布了他们的第一款游戏：PSP的《怪物王国：宝石召唤师》(Monster Kingdom：Jewel Summoner)，本作将由SCE代理发行，预计今年冬季上市。

《怪物王国：宝石召唤师》是一款充满幻想色彩的RPG，围绕怪物的收集和战斗。玩家扮演一位叫做Vyse的宝石召唤师。所谓的"宝石召唤师"是指那些能够召唤出变化为宝石形态的怪物的人，普通人需要经过训练才能成为宝石召唤师，而Vyse继承了母亲的血统，天生就具有召唤能力。为了找到杀害母亲的凶手Shenah，Vyse开始了冒险之路。在游戏中，Vyse将会遇到一些共同冒险的伙伴，例如Grey和Lin。Grey是前国家元首的儿子，Lin是预测到Shenah将为世界带来毁灭的预言家。

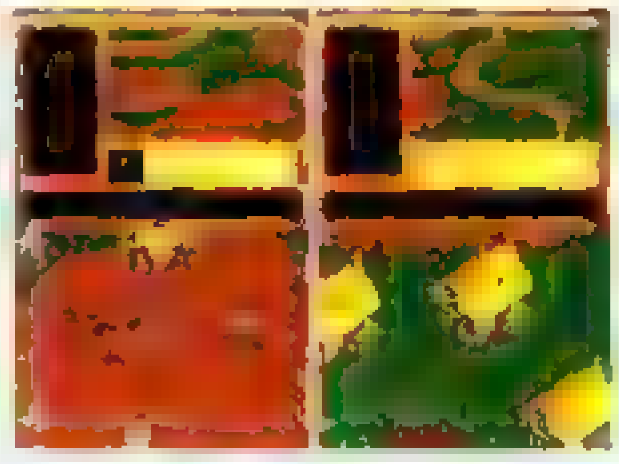
《怪物王国》中将会收录超过100种怪物，玩家还可以通过PSP的无线通信功能与朋友进行怪物对战。本作的音乐制作阵容也极为强大，包括有《FFXII》的崎元仁、《异度传说》的光田康典、《圣剑传说》的伊藤贤治等名家参与音乐创作。



**《动物之森：野生世界》** 任天堂日前公开了NDS美版《动物之森》的正式名称。本作目前正式定名为《动物之森：野生世界》(Animal Crossing：Wild World)。本作最大的特点是将会支持任天堂的Wi-Fi Connection网络服务，可以进行网络多人游戏。




**《战歌之夜》** 意大利一家新成立的游戏制作室KyrcStudios最近公布了一款NDS即时战略游戏，这款叫做《战歌之夜》(Nights of War Song)的游戏根据中世纪的各种民间传说和幻想故事制作，带有很浓的RPG色彩。故事讲述了文尼亚、吸血鬼和伊西纳帝国这三大势力的争斗。目前制作组在该作中引入了很多PC即时战略游戏的创意，例如以触摸屏点击代替鼠标、多



人对抗赛等，并且本作预计也将会对应任天堂的Wi-Fi Connection服务，可以进行网络游戏。

**《Lumines》手机版** 知名手机游戏开发商Gameloft宣布已经与Q Entertainment签署长期合作协议，将由Gameloft首批移植到手机上的游戏为原本为PSP版的《Lumines》以及原本为NDS版的《陨石大战》。

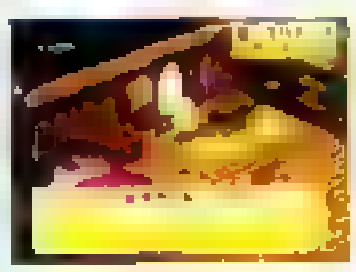


▲手机版《Lumines》的游戏画面。

**《机战J》GBM面板** Banpresto公开了以《超级机器人大战J》为题材的特制GBM面板，在9月13日至10月31日期间，购买《超级机器人大战J》的玩家可以凭借游戏中所附的序号，在任天堂俱乐部网站登录参加抽奖活动。该面板仅限量生产1万个。



**《牧场物语 少男少女》** Marvelous日前公布了PSP版的《牧场物语 少男少女》(Harvest Moon Boy & Girl)，



本作是PS版《牧场物语》的男孩版与女孩版的合集移植作品，游戏画面比例仍为4：3，四周是青翠的草地。本作将于11月23日发售。

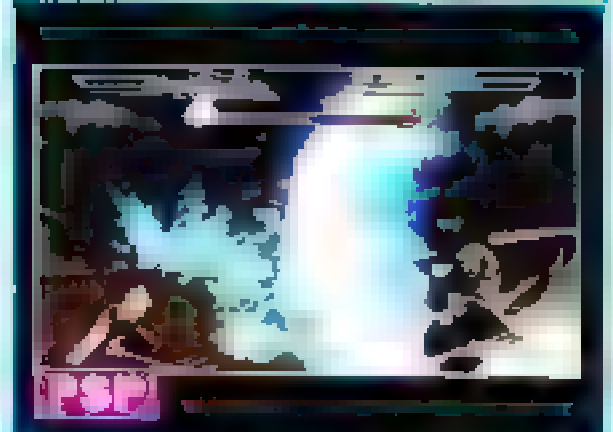





PSP版《VR网球》在画面和操作性上都有着上佳的表现，整体素质之高比起家用机版来也不惶多让。NDS方面这次点评的是两款经典名作时隔多年之后推出的最新作，但两者的表现却略有差异。《DigDug DS》带给了玩家老游戏的新感觉，但《岛娜创世纪》留给玩家更多的则是失望和遗憾



栏目主持：雷伊





铭风：人气动漫改编而成的3D对战游戏第二作。游戏继承了前作优秀的操作性和良好的画面，同时加入了众多全新要素。朽木白哉等五名人气新角色的加入一定让前作可选人物少的病痛得到了解决。新增的"护廷十三队入队模式"十分耐玩，能够让你培育自己的角色，获得各种能力，最终成为死神番队的队长。是一款PSP上不容错过的佳作。

雷伊：对战版《死神BLEACH》游戏的第二弹，总体感觉和前作差别不大。卡通渲染的画面比较精美，手感方面也没有太大问题。在可选角色比前作多出了数人，但即使这样，这个级别的出场人数对一款对战游戏来说还是稍显不足的。模式方面比起前作新加了"护廷十三队模式"，再加上本身就很丰富的收集要素，在耐玩性上还是有一定保证的。

麒月：《死神BLEACH》最近游戏产化情况很明显。本作的战斗系统跟前作相比没有多少变化，这点挺让人遗憾的。而可选用的角色在1代的基础上又新加入了5名，其中还包括了朽木白哉等人气角色，使用他们对战的感觉非常不错。不过，由于角色的实力要符合原作中的强弱程度，导致该游戏的平衡性不太能令人满意，而我又偏偏对格斗游戏非常地挑剔

UMD■SCE■FTG■2006年9月16日■1~2人■无对应周边■392K




海文：PS同名游戏的复刻版。和PS版的原作相比，本次在PSP上的复刻几乎没有加入什么新要素，而把钓鱼模式独立出来似乎也只是一个没有什么实际意义的改动。游戏本身在众多的RPG中算是中等水准的作品，整体风格显得比较传统，喜欢古典类型RPG的玩家可以尝试一下本作。但是游戏的战斗时间较长，准备购入的玩家要做好心理准备。

雷伊：1997年在PS上推出的Capcom名家RPG"《龙战士》系列"第三作的掌机移植版。除了将画面做成16：9和将钓鱼单独做成一个模式外，在其他方面几乎可以说和原作没有任何区别。当然，对于这样一款在剧情和系统方面都比较完善的名作来说，即使没有做出任何改变也已经有足够理由一玩了，向新老RPG爱好者诚意推荐。

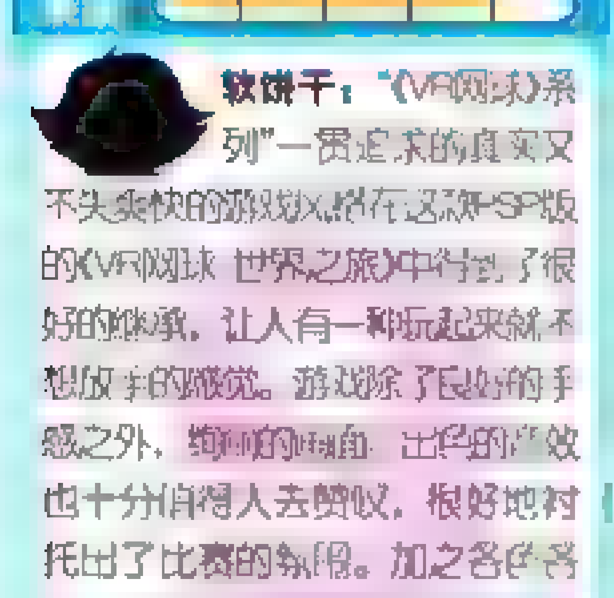
铭风：《龙战士Ⅲ》是CAPCOM所推出的知名RPG系列中的首款3D化作品，这次移植在画面上并未做太大改变，不过似乎只是将PS版的画面裁剪成了16：9。抛开这个，原本游戏的素质还是十分高的，音乐和剧情皆十分出色。师父系统、敌人技能学习系统与钓鱼系统等等系列所独有的系统都能让你乐不思蜀。没有玩过的朋友可要好好体验一下。

UMD■Capcom■RPG■2006年8月26日■1人■无对应周边■192KB

## VR网球 世界之旅

Virtua Tennis World Tour





**软饼干：**"《VR网球》系列"一贯追求的真实又不失爽快的游戏风格在这款PSP版的《VR网球 世界之旅》中得到了很好的继承，让人有一种玩起来就不想放手的感觉。游戏除了良好的手感之外，绚丽的画面、出色的音效也十分值得人去赞叹，很好地衬托出了比赛的氛围。加之各色各样、趣味十足的小游戏，足以看出SEGA对这款游戏的诚心诚意，值得推荐。

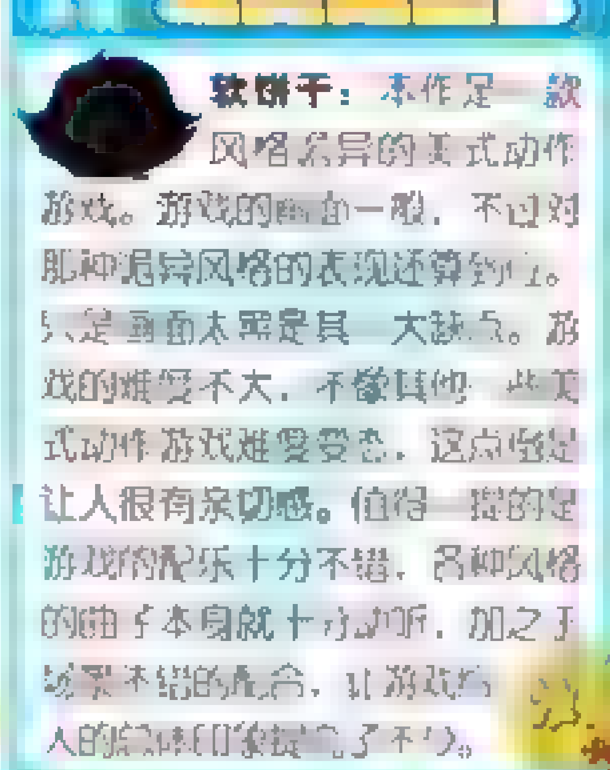
**LIKY：**这个系列一直都保持着较高的水准，PSP版也制作得非常不错，无论是现场真实感还是游戏操作感都非常好。借助PSP的机能，游戏的画面表现非常出色，选手们的动作也非常真实，我们经常看到一些选手的个性动作。育成模式的投入度很高，即使一个人也能玩上很久。而与朋友无线联机对战无疑会让人获得游戏更多的乐趣。

**马修：**把《VR网球》放到以机能著称的PSP上，确实有种惊叹的感觉，而像《VR网球》这样的游戏，也确实需要强大的机能来支持才能达到完好的效果。绚丽的画面、动听的音乐、良好的手感以及流畅的人物动作，令游戏玩起感到非常爽快但又不乏真实性。而多人通信联机就更好了。此将本作推荐给所有喜欢网球和SPG的玩家。

UMD■SEGA/SEGA■SPG■2005年9月2日■1~4人■对应无线LAN■160KB

## 骷髅骑士





**软饼干：**本作是一款风格怪异的美式动作游戏。游戏的画面一般，不过对那种诡异风格的表现还算到位。只是画面太暗是其一大缺点。游戏的难度不大，不像其他一些美式动作游戏难度变态，这点倒是让人很有亲切感。值得一提的是游戏的配乐十分不错，各种风格的曲子本身就十分动听，加之于场景不错的配合，让游戏给人的乐趣增色了不少。

**马修：**这是一款表现很强的美式ACT，其素质之高超出了预料。浓重的画面自然是预想之中，而游戏中那些古怪的家伙搞笑的神态也时不时地能逗人一笑。不过游戏时画面略显得暗些，多少有些觉得不舒服，不过还好，游戏的难度不算高，玩家可以在动听的曲子所营造的氛围中，轻轻松松地来一次骑士般的冒险。

**海文：**很典型的美式动作游戏。人物的表情和动作都非常夸张。游戏中出现的全英文对白给人感觉不错，配音的效果也和游戏的风格比较吻合。游戏的操作感也还算流畅，但作为一款动作游戏，本作在打击感的处理上做得还不是很到位。另外在3D动作游戏中常见的视角问题在本作中也有出现。对喜欢美式游戏的玩家而言，本作还是值得一玩的。

UMD■SCEE■ACT■2005年9月13日■1~4人■对应无线LAN■160KB

## 露娜 创世纪



**胧月：**这是一款颇具可玩性的RPG——卡片系统让原本无聊的战斗变得有趣，同时也能满足玩家的收集欲望；而工会的设定就有些折磨性急的玩家了，偏偏这是游戏中唯一可以获得大量金钱的方法。像GameArts另一个王牌RPG"《格兰蒂亚》系列"一样，这个系列也因为太高的起点而显得后继无力，所以本作也只能让我暂时叹息了。

**雷伊：**曾经令玩家们深深感动的"《露娜》系列"时隔11年才推出的正统续作，这本来是非常令人期待的，但实际玩到游戏时却发现这个游戏的缺憾实在是太多了。撇开不算精美的画面不谈，游戏系统的"创新"程度简直是令人匪夷所思，居然连道具和经验值都要分两个战斗模式才能分别得到，在场景中加速快跑还会扣体力，真是让人受不了。

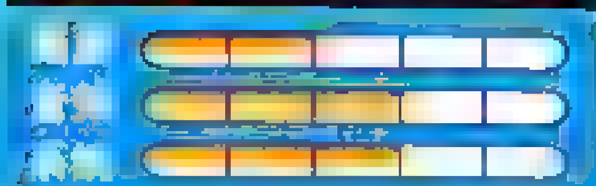
**LIKY：**在NDS缺乏传统RPG游戏的今天，本作的出现非常及时，而且有着"《露娜》系列最新作"这个光环的笼罩，本作受关注程度还是很高的。游戏的剧情还算不错，保持了系列一贯剧情好的传统，系统方面的改变比较大，老玩家可能会有点不适应。本作玩起来很花时间，要完成卡片的收集和各种分支任务需要花不少功夫，而单调的迷宫常常让人郁闷。

卡片■MMV/GameArts■RPG■2005年6月30日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能

## DigDug Digging

ディグダグ ディギング ストライク





**LIKY：** 本作是将FC版的1、2代进行融合，根据NDS的双屏重新调整系统，这样的设定还是比较有创意的，而且对于玩过FC版的老玩家来说，这也是很有亲和力的。游戏的玩法和规则比较简单，玩家可轻易上手，不过也正因为如此，本作看起来就像是一款小品级的游戏，没有太多值得深究和回味的要素，轻松地玩一下倒是不错。

**雷伊：** 骨灰级动作游戏的续作，融合了系列第一第二作的精华，在给人怀旧感觉的同时又能体会到全新游戏平台所带来的新鲜感。游戏在关卡的设计上比较用心，玩起来非常考验玩家的应变能力，很多难题都要动上一番脑筋才能顺利克服。如果你是一位骨灰级玩家的话，那么趁这次它在掌机上复活的机会随时随地再温这款经典游戏的新作还是不错的。

**铭风：** 作为FC上的元祖《DigDug》续作，虽然游戏的方式依然以钻地和"充爆"敌人为主，但是花样繁多的任务让游戏更有战略性。玩家要操纵钻子先生的父亲，在海上的浮岛上，钻透地面获得金币，更重要的是要让巨型钻头掉下，开启机关或解决强力敌人。双屏分别显示地下和地面的情况，非常直观。对了，游戏中钻子先生等角色还会来客串哦。

卡片 Namco ACT 2005年9月8日 1~2人 无对应周边 自带记忆功能

## 国夫君 热血收藏1

くにおくん熱血コレクション1





**海文：** FC版的完全移植，画面、系统、音效完全和FC版没有区别，就连当年FC因机能问题引起的游戏运行速度降低这一细节都完全保留了下来……毫无疑问是面向当年的热血系列死忠们的移植作品。但对于非死忠们而言，玩这个游戏就只会让人感到是一场灾难。坦率地说，自己作为当年"《热血》系列"的FANS，加上感情分也最多只能给出6分的及格分。

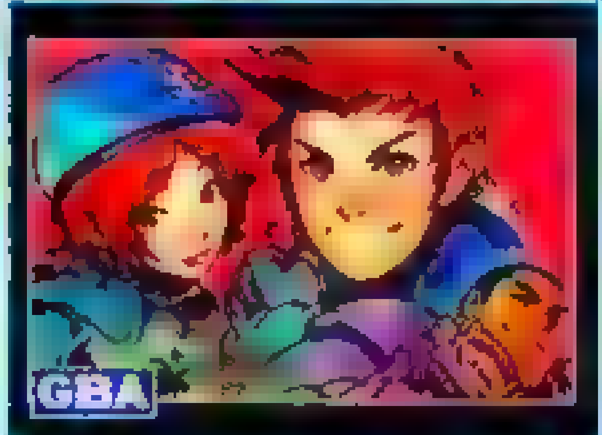
**铭风：** FC上的"《热血》系列"想必是无人不知了，然而相比之前Atlus复刻的《热血高校》那重作的画面和各种全新要素，这次的复刻却不怎么令人满意。游戏的画面只是将FC版的画面压缩成了GBA的屏幕大小，看起来十分模糊。由于游戏上没什么变化，而游戏还是能够进行最多四人的连机的，所以喜欢怀旧的人还是能找回当年的感觉的。

**马修：** 集合了两部具有系列特色体育游戏的本作，移植到了GBA后，画面、音乐方面虽有加强但也在情理之中，毕竟GBA和FC的机能相差不是一点两点，而除此之外也就再无进步了。游戏当年的吸引人之处是冠以热血头衔后无处不在的暴力和恶搞；但现在这款移植作品对于普通玩家来说，其表现实在平庸，玩时很难找到"热血"的感觉。

卡带(32M) Atlus ACT 2005年8月25日 1~4人 GBA专用通信连接线 自带记忆

## 叛星 战术指令

Rebelstar Tactical Command





**软饼干：** 刚拿到这个游戏时你也许会因为游戏画面和游戏音效的略显简陋而感到失望，不过本游戏的精髓并不在于此。繁杂有趣的系统才是这个游戏的最大亮点。围绕着行动点数这个核心的系统，再配合如敌人开始不可见，地图上建筑、物品可利用和破坏等新颖的要素，使游戏具有十分强的战略性。加之每关过后的表现评价系统，让人有一种不断尝试的冲动，值得推荐。

**LIKY：** 游戏的标题不就叫"战术指令"，这是一款非常强调战略的战棋游戏，玩家考虑的不光是简单地移动、攻击等普通指令，还要考虑主角如何躲避、掩护等，玩家要灵活地下达各种指令来控制主角与敌人展开激战。比起普通的回合制战略游戏，本作的战略性要更高一些，对战场的表现也更为真实一些，是一款很值得一玩的战棋游戏。

**胧月：** Namco发行游戏的品质看来还都是有保证的，这款游戏在简陋的外表下的不俗游戏性让人一拿起就不忍放下了。作为一款SLG，系统的好坏几乎左右着游戏的优劣，而这款《叛星》的复杂系统和优秀的战略要素恰恰也证明了这一点。行动力和索敌的结合，地图上的可破坏物的丰富种类，关卡后的评价，都给人一遍一遍不断挑战的冲动。

卡带 Namco/Codo Games S·RPG 2005年8月?日 1人 无对应周边 自带记忆功能

# 最新日本掌机游戏周间销量榜

**＊累计时间2005年8月22日～2005年8月28日＊**

[illegible]

## 第1位 轻松头脑教室

《轻松头脑教室》的周间销量非常稳定，总是保持在3万套以上。

周间销量 3万6207套
累计销量 40万2618套

NDS ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年[illegible]月30日发售 ◆[illegible]日元

## 第2位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

《成人脑力锻炼》和《轻松头脑教室》的累计销量均已突破40万！

周间销量 3万3366套
累计销量 45万6956套

NDS ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元

## 第3位 JUMP超级明星大乱斗

难以想像的梦幻般出场阵容是这款游戏的最大卖点所在。

周间销量 3万1658套
累计销量 29万3350套

NDS ◆Nintendo ◆ACT ◆2005年8月8日发售 ◆4800日元

## 第4位 恶魔城 苍月的十字架

国内大受欢迎的"《恶魔城》系列"在日本只能说人气一般。

周间销量 1万5356套
累计销量 1万5356套

NDS ◆Konami ◆ACT ◆2005年8月25日发售 ◆4980日元

## 第5位 甲虫王者 通往冠军之路

超人气的《甲虫王者》实际销量终于冲破50万大关！

周间销量 1万5025套
累计销量 50万3273套

GBA ◆SEGA ◆RPG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元

| 名次 | 游戏 | 周间销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|
| 第6位 NDS | 任天狗（柴犬&腊肠狗&吉娃娃）<br>◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元 | 1万2186套 | 63万9265套 |
| 第7位 PSP | [illegible]<br>◆Konami ◆S・RPG ◆2005年8月25日发售 ◆4980日元 | 9597套 | 9597套 |
| 第8位 NDS | 幸存少年 迷失孤岛<br>◆Konami ◆AVG ◆2005年8月25日发售 ◆4980日元 | 8550套 | 8550套 |
| 第9位 PSP | 龙战士III<br>◆Capcom ◆RPG ◆2005年8月25日发售 ◆4800日元 | 7807套 | 7807套 |
| 第10位 NDS | 露娜 创世纪<br>◆MMV ◆RPG ◆2005年8月25日发售 ◆4800日元 | 7705套 | 7705套 |

文 雷伊




《英雄传说 卡卡布三部曲》的最后一作《海之槛歌》在前两部作品的PSP版相继发售后，将于今年11月下旬再度登陆PSP平台。PSP版的《海之槛歌》除了在人设方面和PSP版前两作一样继续由岩崎美奈子担任外，在系统方面还加入了不少新要素。如果你已经在PSP上体验过前两作的魅力，那么本作自然是没有任何理由错过的。当然，如果你以前从来接触过"《英雄传说》系列"，那么风格明快的本作也绝对有足够理由让你为之心动



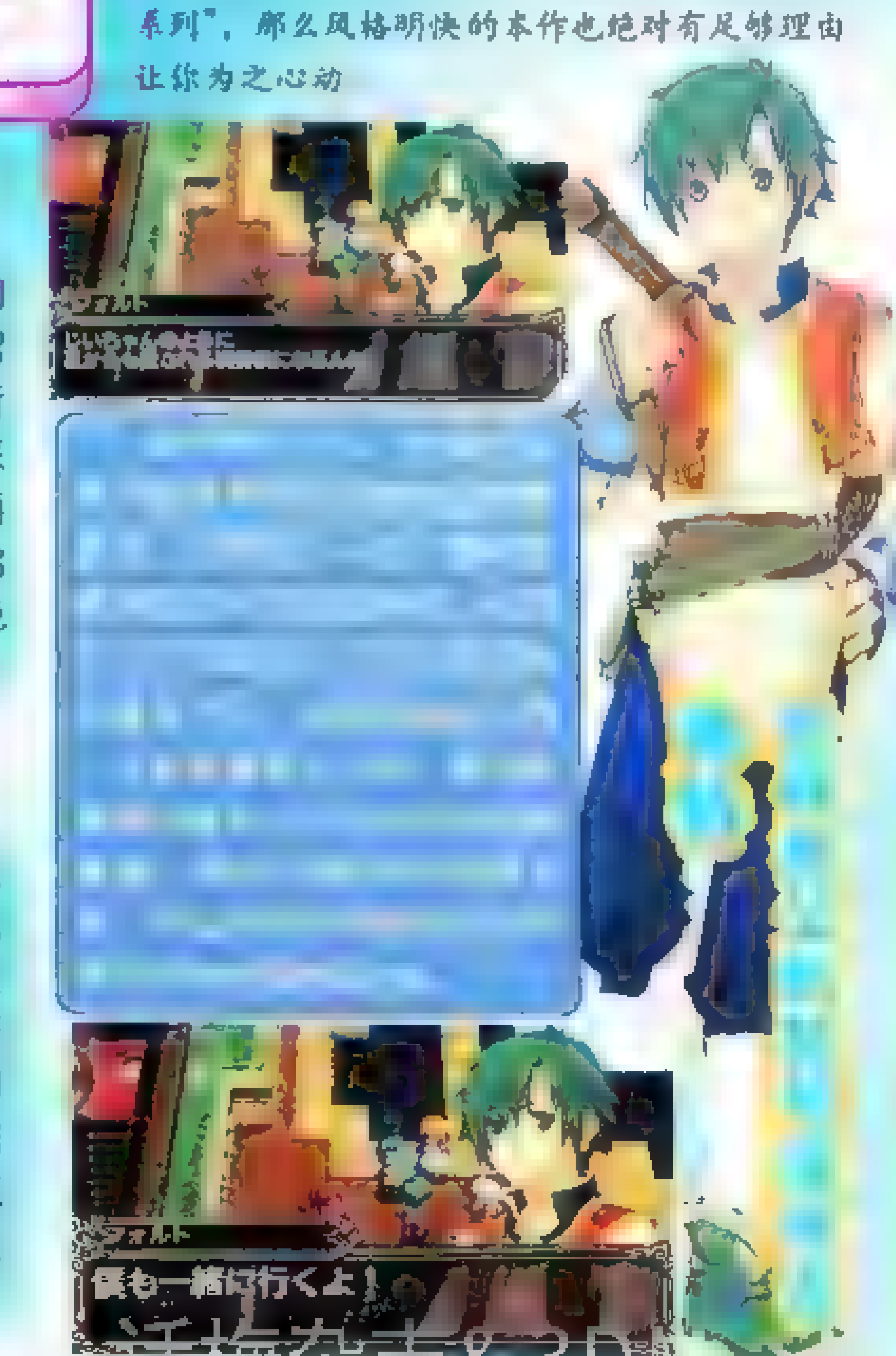


## 故事

一日，主人公弗特的祖父马克贝因取得了一张标明了传说中的音乐家所留下的"共鸣石"所在地的地图。据说将所有的共鸣石收集完毕后，祖父一直以来所向往的幻之旋律"水底的旋律"就会再度出现。一心想要成为知名演奏家的弗特为了收集共鸣石，展开了也许是马克贝因生涯中最后的一次演奏旅行……

## 世界观

《海之槛歌》的故事发生在《朱红之泪》和《白发魔女》之间，故事的舞台威特路那由于大蛇背脊以及忘却之海的阻隔，对外界来说是一个未知的世界。在世界各地，残留着900年前失去踪影的古代民族"水底之民"所留下的遗迹。据传，水底之民拥有将声音变成力量的魔法，而他们为什么会消失，至今仍然是一个谜……





# 充满魅力的同伴们 在旅途中等待着与你的相遇




▲图中我们可以看到前作中的主人公艾文等人，他们会以怎样的形式出现在本作中呢？




▲宠物系统在前两作的基础上还将继续得到进化吗？

## 新系统

### 更换同伴

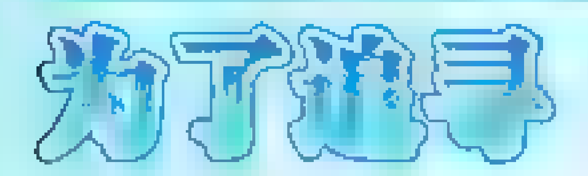
前两作中共同冒险的同伴最多只能有4名，但是在《海之槛歌》中，队伍中最多将容纳6名同伴。虽然在战斗时依然只能最多4人参战，但剩余的同伴却可以在战斗中通过指令选择来替换其他同伴。因此在某种程度上，本作的战斗比起前两作来将更富变化性。



### 合奏魔法




合奏（アンサブル）魔法是本作中的另一个新要素，类似于一般RPG游戏中的合体魔法，可以和同伴协力，将两种不同属性的魔法在战斗中共同使用。合奏魔法发动的具体条件目前还没有公布，但无疑，这个新设定将使战斗过程更加刺激。









# THE LORD OF THE RINGS
## —TACTICS—

尽管《指环王》的电影完结已经快两年了，但与之相关的周边的出品一直就没有停止过。DVD、玩具、画册、书籍，当然还有游戏，花样繁多，让人目不暇接，颇有不把FANS的血汗榨干不善休之势。这不，EA公司在相继推出了ACT形式和RPG形式的《指环王》游戏后，又把这款S·RPG形式的《指环王》放到了我们的面前。那么就让我们看看这次EA能带给我们什么新的东西吧。




## 两条路线任你选

本次游戏最让人称道的地方就是游戏的剧情主线将覆盖三部电影的全部内容，包含所有著名的战役，同时你将可以使用几乎所有在电影中登场的有名角色。之前发售的游戏不是剧情不全就是干脆原创剧情，让我等FANS实在是不爽。另外凭借PSP的强大影音播放功能，游戏过程中还收录了约40多分钟的高素质电影片段，绝对是超值享受。

游戏中你将可以在护戒联盟或是黑暗势力之间进行选择，而两边都会有各自独立完整的剧情。这里最吸引人的恐怕要算是可以选择黑暗势力进行游戏吧。据游戏制作者的介绍他们将根据放映的电影和发行的DVD的片断，来完全原创出黑暗势力的剧情。还有就是每个阵营都会有六个英雄供你使用，弗罗多、山姆、莱格勒斯、阿拉贡、甘道夫这些熟悉的正义一方自然不必多说，但黑暗阵营到底可以使用哪些英雄，想必是大家十分感兴趣的吧。要是可以操纵大魔王索伦就好了，他在电影第一部开头的强横表现，想必大家还印象深刻吧。

两条路线都被很用心的进行了制作，想要打穿任何一条路线都将花费你近20小时的时间，可以说游戏的耐玩度是非常高的。



## 电影场景，真实再现

游戏的场景是采用全3D制作的，你可以清楚看到地形的起伏和不同的地貌。游戏真实再现了电影中的一些著名场景，经常让你在一看到游戏场景时就会不自觉地回想起电影中的某些情节。

当然这些制作良好的3D地图并不只是好看而以，它们在战斗中也起着十分重要的作用。比如弓箭手站在高处就可以增加射程，从高处攻击站在低处的敌人会造成更大的伤害等等。我想玩过S·RPG的玩家对此应该都有所了解，在此就不赘述了。

## 简洁的升级系统

游戏的升级系统十分的简单易懂，主要说来就是通过你在战斗中赚到的技能点数，在过关后进入一个类似于商店的地方，在那里你可以用取得的技能点通过购买的方式来提升你的各项基本数值或是学习新技能。



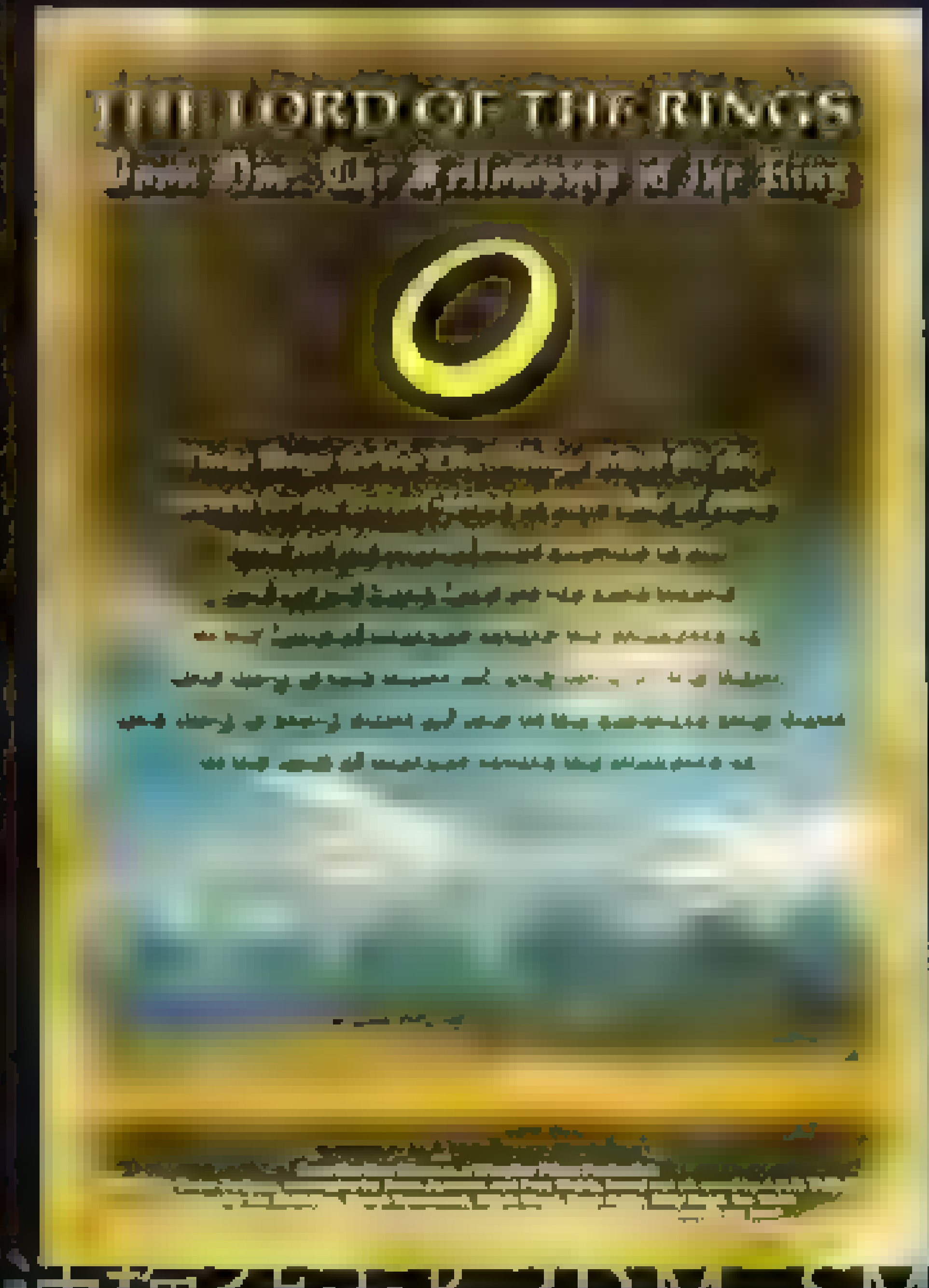
当然你也可以通过购买新的高级装备来加强你的人物。是不是非常简单易懂呢？比起《最终幻想战略版》来我想它是简单很多了。

## 创意十足的多人游戏模式

创意十足的多人游戏模式可以说是本游戏的卖点之一，通过PSP的无线连接，游戏将支持两人间的无线对战，游戏一共为对战者准备了12张多人地图进行对战。

多人游戏的有趣之处一体现在你可以进行英雄的混编，就是说你可以将护戒联盟的英雄和黑暗阵营的英雄编为一队，让他们并肩作战，想想如甘道夫和萨拉曼的组合就觉得有趣。

另一个有趣之处就是游戏首创的同时移动的游戏方式，具体来说就是两人对战时你不必等对手行动完才能行动，两个人的动作是同时进行的，这真是一个异想天开的创意，这样的话游戏还是不是S·RPG都不好说了，目前最让人关心的就是这样一个系统如何在你连对手下一步会干什么都不知道的情况下，发挥出S·RPG游戏所特有的战略性。



文 胧月

# 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX



◆SCEJ G Artists◆FPS◆预定2005年9月15日◆日文
◆1～6人◆记忆要求未定◆对应未定◆4800日元
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄12岁以上



继承了动画的世界观和详细设定，作为一款外传性质的游戏登场，其剧情是全新原创的，游戏的类型更是非常切合PSP掌上机能的FPS。本次主要给大家介绍一下游戏的系统——

## 猎人的灵魂，在你的心中觉醒

### 本游戏的原创角色，目的、来历都还是个谜。



**塞塔**

即Tachikoma类似的具有思考能力的战车，总是伴在希佳莉身旁，如同是她的守护者。

**希佳莉**

出现在公安9课面前的谜之少女，目的不明，拥有和素子抗衡的实力。



◀本作中，会有许多原创的人物登场，是主线剧情全程讲者。

### 身怀不同绝技的公安9课的成员，根据情况的不同合理使用

本作中的主人公，并非单单是草薙素子一人，公安9课的其他成员也是可以使用的。角色之间的差别体现在使用武器的种类上，而其他的基本操作相差并不大。巴特的武器大多攻击力强，斋藤的武器则有着很大的射程优势，这样在出场人物的安排上，也会让玩家动一番脑筋。

### 可操作角色的主要特点



**草薙素子（平衡型）**

9课的队长，每一方面都拥有不错的能力，能应对任何状况下的战斗。



**巴特（力量型）**

和原作动画一致，该角色使用的仍然是重型武器，拥有可怕的杀伤力，与此相对，攻击后的硬直破绽也很大。



**斋藤（技巧型）**

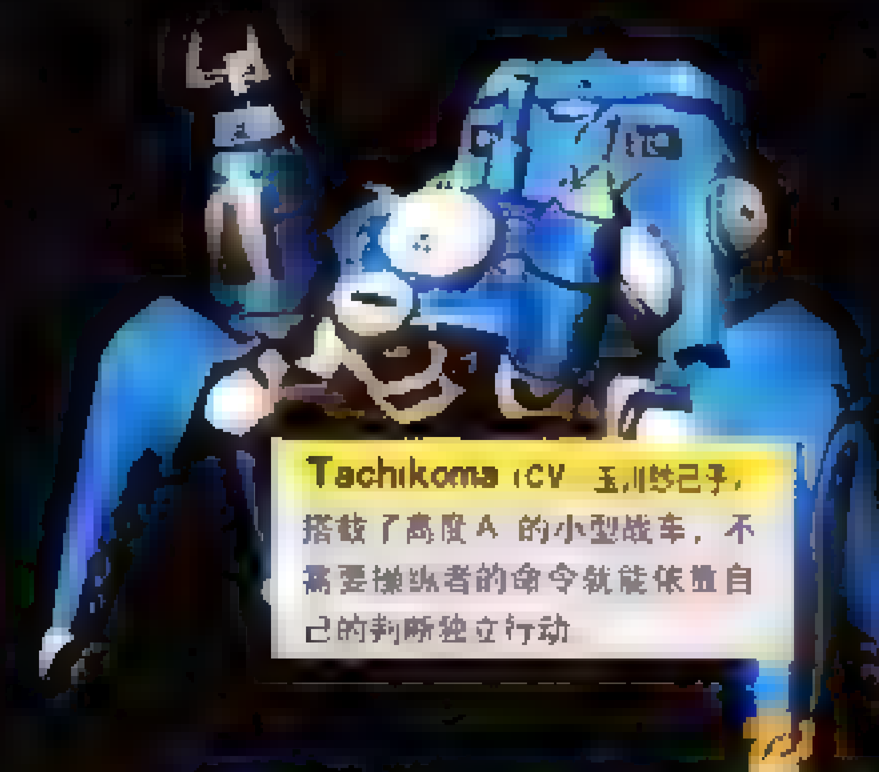
斋藤的射击能力很优秀，能够熟练使用的话，可以大大避免和敌人的直接接触，自身的安全性大大提高。



▶实用还是有趣？角色们的装备可由你根据自己的喜好选择。



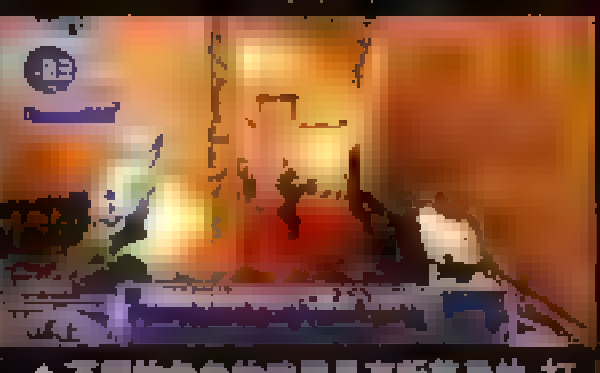
◀不直接参加战斗的课员，会在收集情报方面非常活跃。



Tachikoma（CV 玉川纱己子）
搭载了高度AI的小型战车，不需要操纵者的命令就能依靠自己的判断独立行动

## 享受同角色一体感的游戏类型

游戏的类型是FPS（第一人称射击），这种游戏类型的好处是使得玩家游戏时的临场感大大增强。同时本作为玩家准备了数量众多的枪械，根据关卡的需要，选择最适合的武器。



▲不同的角色的武器是有所差异的，打倒关卡中的敌人也有机会获得新武器。

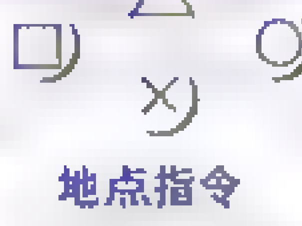
## 还有一个伙伴？智能机器人Tachikoma也可以使用！



▲它不仅可以执行攻击和移动，还可以使用光学迷彩。

除了上面介绍的以外，还有一名不可或缺的角色——不错，它就是智能机器人Tachikoma。作为支援角色登场的它，根据玩家的指令进行各种动作，可以帮助主角更快、更方便地清理掉敌人。

### 能够对Tachikoma下达的3种指令



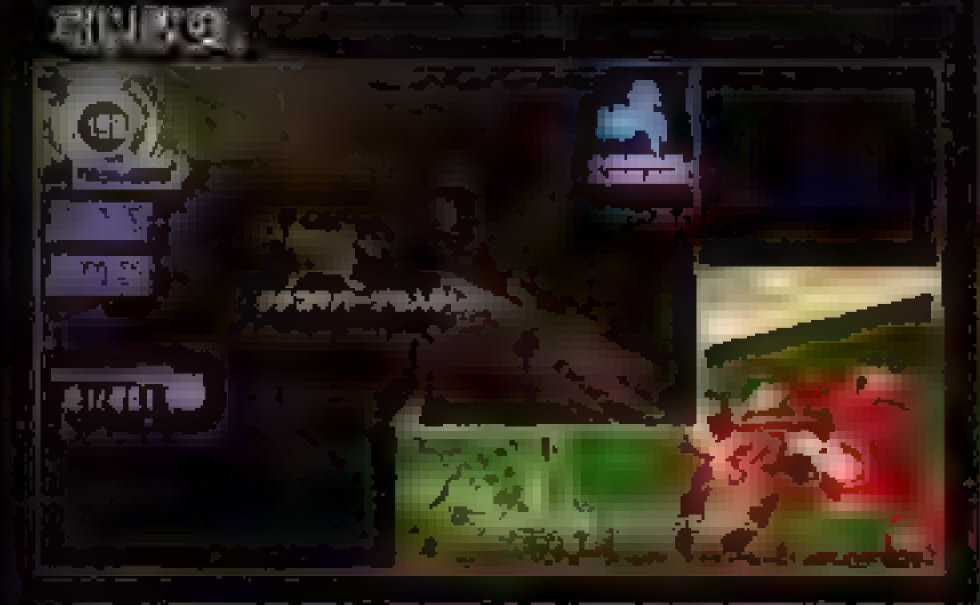
**攻击指令**
可以对它的火力强度进行微调。强力的武器还是留着对付BOSS吧。

**地点指令**
让它移动到地图中设定好的位置。

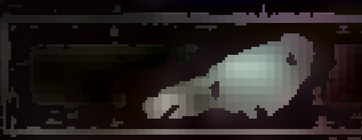
**移动指令**
能够命令它接近敌人，或是守护自己的移动系命令。

## 机器人也能使用多种武器

和主人公们一样，Tachikoma的武器也是有很多种可供变装的。而且，由于机器人除了手腕以外，肩部也装备了武器，这样一来，能够提供的组合就有太多了，不同的组合方式用以应对不同的战斗需要。此外，机体的颜色也可以改变。

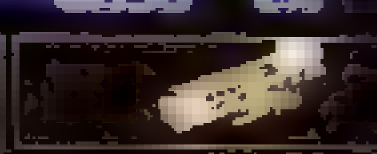


## Tachikoma武器一例



**莱福激光枪**

射程远，附带吹飞敌人的效果。但每发射一次就有很长时间的冷却时间。



**散弹枪**

射速快，杀伤范围广，近距离发挥最大效果。

## 支持6人对战

除了正统的故事模式外，本作还有着对应无线LAN的联机模式，最多可以支持6人联机。在联机游戏时，机器人Tachikoma也是可以使用的。作为主机的玩家能够自行设计对战关卡、对战规则（比如说能否攻击己方），这么看来，和PC上的那些经典FPS真有得一比了。



### 联机模式的4种子模式

**Player Battle**

所有联机的玩家都各自为战，每打倒一个敌人，就能获得一枚碎片。

**Player Team Battle**

将参加联机的玩家分为两组，每打倒对方的一名成员，获得一枚碎片。

**Tachikoma Battle**

使用机器人各自为战的模式，可以事先对机器人的装备进行整备。

**Tachikoma Team Battle**

机器人组队战，和Player Team Battle一样，也是分为两组。

文 软饼干







提起X战警我想大家一定都不陌生了吧。两部拍摄的还算不错的《X战警》的电影，让我们对这个系列有了一个大致的认识。故事的背景主要说的是一帮有超能力新人类聚集在一起保护世界的故事。他们将面临各式各样的敌人，有仇视新人类的旧人类，也有仇视旧人类的新人类，以及其他一些稀奇古怪的阴谋家。那么下面就让我们来看看这次X战警这次将要面对怎样的敌人吧

## 团结就是力量


■共同御敌

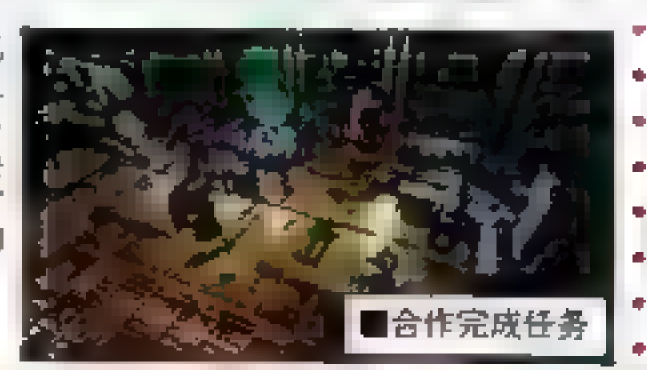
本次的故事比较奇特一点，它讲述的是X战警们同他们的老对手兄弟会联合起来对付一个叫末日启示录的神秘组织。这个神秘组织的首脑们还是很有头脑的，他们先挑拨其他各个团体之间的矛盾，然后很有耐心的等待他们之间因争斗而耗尽力量，最后才实施他们统治世界的邪恶愿望。X战警们和兄弟会自然不能让别人把自己耍的团团转，在看破了敌人的阴谋后，他们决定联合起来，共同御敌。

## PSP版的独有特色


■选择可操纵的角色

游戏的基本系统是与它的家用机版本差不多的。如游戏将采用任务制的模式来推动剧情的发展，但在PSP的版本中你会发现更多的选择，更多的分支路线，因此游戏将显得更加多样化。同时随着故事的发展，你会到达很多不同的基地，那里都会有特别的任务等着你去解决。

另外PSP版本中还会新加入4名新的角色，他们的身份还不清楚，目前只知道有两名是一开始就可以选择的，另两名则是隐藏角色。另外就是新增了难度更高，更有挑战感的多人游戏任务，让玩家可以通过PSP的无线联机感受到一种新的乐趣。


■合作完成任务

## 更多角色 更多体验


人数众多的X战警

从游戏的故事设定我们知道这次是两个集团的强强联合，那么自然两边的强力角色都是可以使用的，这可是以往的游戏中从来都没有的哦。想着那些以往的敌人现在可以由自己亲自操纵，释放强力的招式，真是令人兴奋不已啊。这样一来游戏的耐玩度将会大大的提高，使我们体验到更加丰富的游戏感受。


■激烈的战斗

## 出色的画面和音乐表现

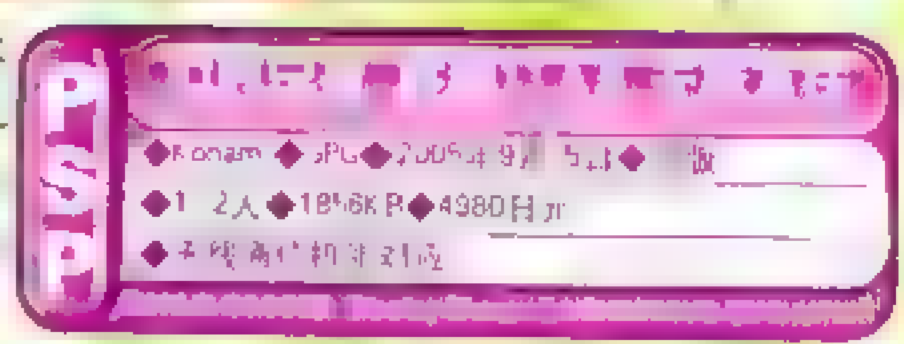
据游戏开发者介绍说游戏的图像引擎是移植家用机版的引擎，移植度非常高。所以游戏的画面表现是非常好的，各种光影和物体的细节都描绘得十分细致，给人一种视觉上的享受。


■各种超能力释放的效果不错

游戏的音乐也十分不错，能够很好地起到烘托场景气氛的作用，加之角色们的各种语音及场景音效的配合，绝对给你身临其境的感觉。

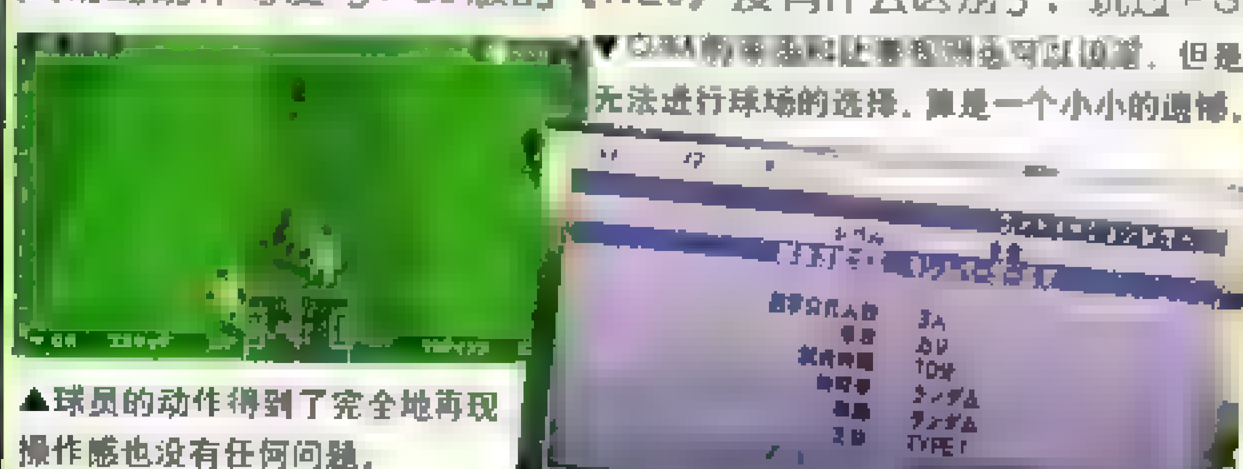



当读者们拿到这一辑《掌机王SP》的时候，这款备受球迷们期待的PSP大作《世界足球 胜利11人9 无所不在》（以下简称《WE9 UE》）应该已经发售了，系列的死忠玩家肯定是无条件地购入了，还在为是否购买这款游戏而犹豫的玩家不妨先来看看本文吧。




## 【比赛】能够与COM舒适地进行对战

在游戏中，玩家可以自由地选用自己中意的球队和适合自己的难度与COM进行对战。可供玩家使用的俱乐部队与国家队与PS2版的《WE9》完全相同，另外玩家也可以进行改变雷达位置等细微的设定，只是在镜头的远近上"NORMAL远"是PSP版最远的视点。除此之外，操作感、人物的动作等便与PS2版的《WE9》没有什么区别了，玩过PS2版本的人能够马上找到手感。


▲球员的动作得到了完全地再现，操作感也没有任何问题。

▼[illegible]可以调整，但是无法进行球场的选择，算是一个小小的遗憾。

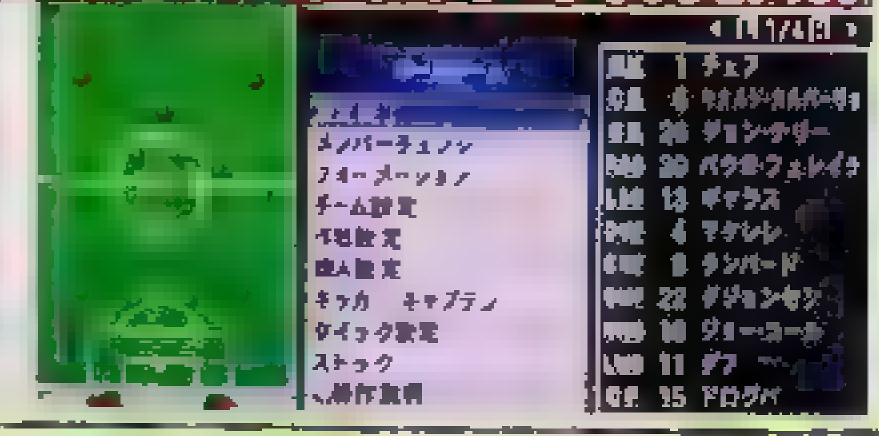


▲实名登场的俱乐部队以及新收录的国家队一个不少。

## 《WE9 UE》的进化！阵型设定画面时每个屏幕显示一支球队

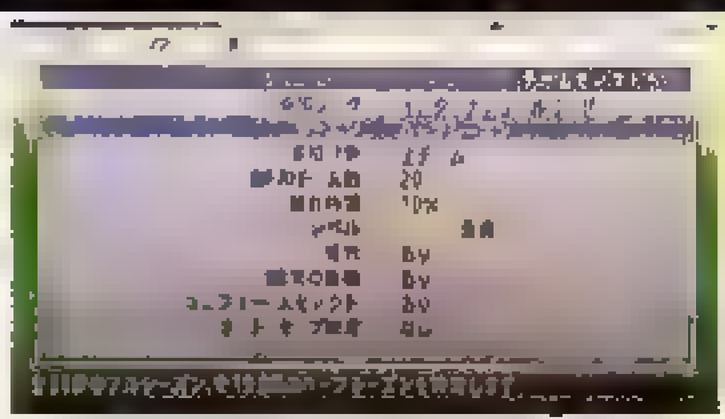
在PS2版本的《WE9》中，在设定阵型时两队的数据都会同时显示在屏幕上，但是在《WE9 UE》中变为只在屏幕中显示一支球队，当然PS2版本中"读取预设阵型"这样的人性化设定依然得到保留。想看到对手的布阵情况时怎么办呢？只要按下选择键就可以将画面切换到对手那边了。

## 按选择键就可以看到对手的布阵情况。



## 联赛模式 7大联赛火热展开

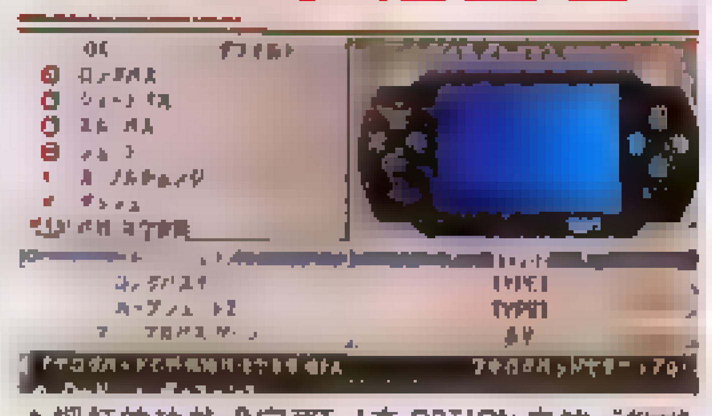
在联赛模式中玩家可以向意甲、法甲等顶级联赛中的豪门球队发起挑战。在国家队联赛中玩家可以选择喜欢的国家队组成联赛。在这个模式中取胜能够得到大量的"WEN"，而游戏中的许多隐藏要素就需要用"WEN"来购买，多玩这个模式无疑是快速积累"WEN"的好方法。另外玩家如果想集中练习某一支队的打法的话也可以选择这个模式。








▲菜单画面和PS2版本相同



▲玩家不但可以查看球队的成绩，还可以关注射手榜和助攻榜的情况

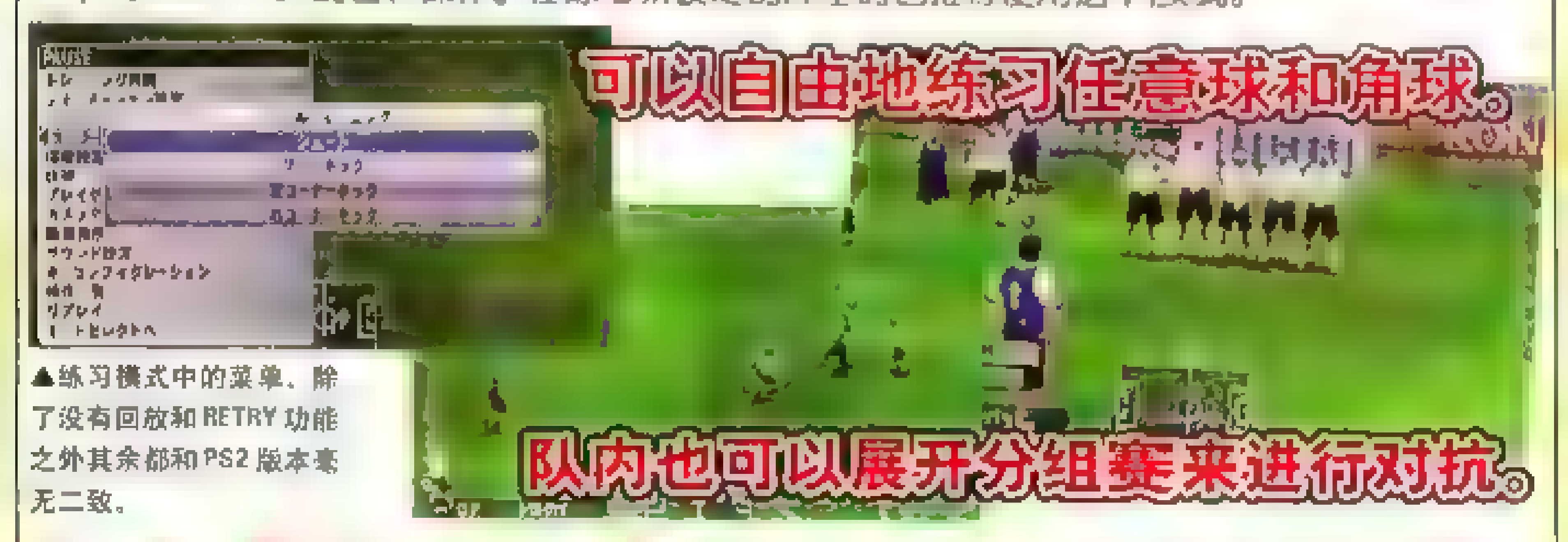
### 《WE9 UE》的进化！三种滑杆操作方式可供选择

PS2版本中一些用右摇杆来完成的操作在《WE9 UE》中将会由PSP的滑杆来代劳。游戏中滑杆的使用方式共有三种。方式1为和十字键一样控制球员的移动，方式2为手动传球，方式3为使用马赛回转等特殊动作。玩家可以根据自己的比赛风格和习惯选择一种。

▲摇杆的功能设定可以在OPTION中的"按键设置"选项中调整。

## 练习模式 通过不断地练习提高自己的技术

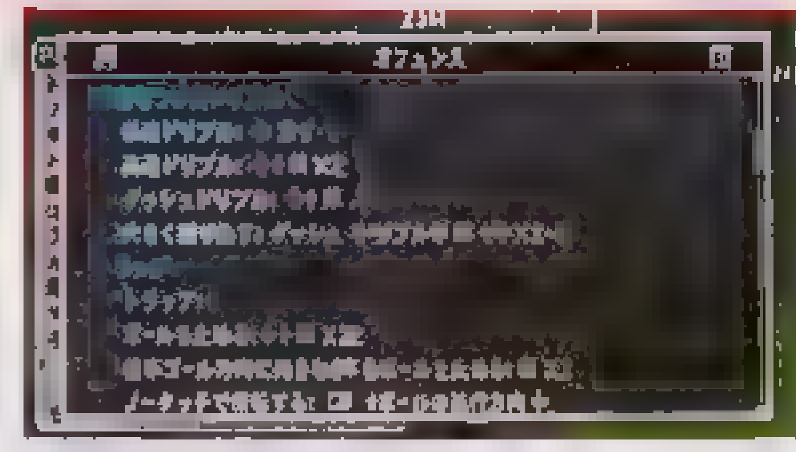
在练习模式中玩家可以选择自己喜欢的球队进行练习，不光可以练习一些基础的技战术，还能够针对一些场上的特殊情况进行有针对性的练习。大家在拿到游戏时不妨先在这个模式中熟悉一下《WE9 UE》的各种操作。在练习新设定的阵型时也推荐使用这个模式。




▲练习模式中的菜单，除了没有回放和RETRY功能之外其余都和PS2版本毫无二致。

### 《WE9 UE》的进化！R2键的操作要怎么办呢？

面朝对方球门停球，快速带球等在PS2版中用R2键来使出的动作要怎么使出呢？PSP没有R2键，因此就要利用双击R键和连打R键来完成这些动作了。这个操作上的变更还需要一定时间的练习。除了无法进行超级取消之外，几乎所有能在PS2版中使出的动作都能在《WE9 UE》中使出。



▲在菜单的"操作一览"中可以了解到PSP版本的操作变化。

## 无线 使用无线LAN来进行通信对战

利用无线LAN就可以轻松实现掌机上的玩家对战。并且玩家也会根据自己的对战成绩而得到不同的称号，这和PS2版本中的网络模式非常相似。无线连机的最大距离约为20米。估计住一楼的玩家也可以和住二楼的玩家对战了吧。


▲第一次进入这个模式时要输入自己的D。


▲暂停使用次数等设定都是由主场方决定。


▲一个记录中可以存放3人的游戏数据

### 《WE9 UE》的进化！通信对战时会有延迟吗？

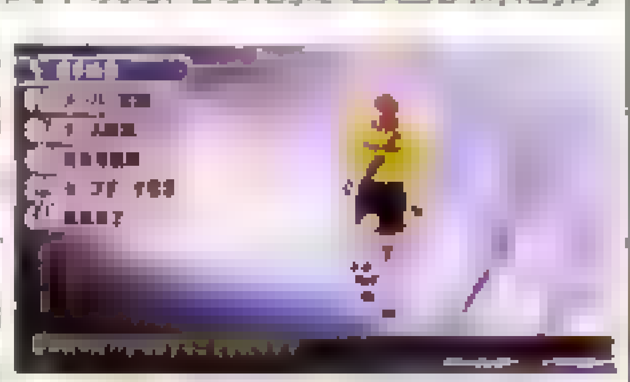
通信对战时最让人感到担心的还是游戏时的延迟问题，根据目前的消息，在两机之间的距离为13M，中间有障碍物的情况下对战时基本不会出现若如人物瞬间移动之类的延迟现象。大家只管放心玩。

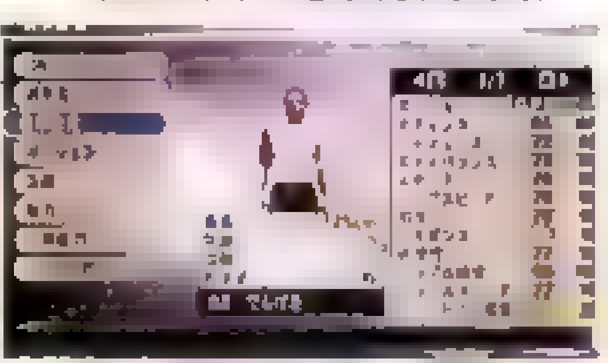


▲与人对战时的快感才是本作中最大的乐趣所在

## 编辑模式 创造属于自己的原创球员

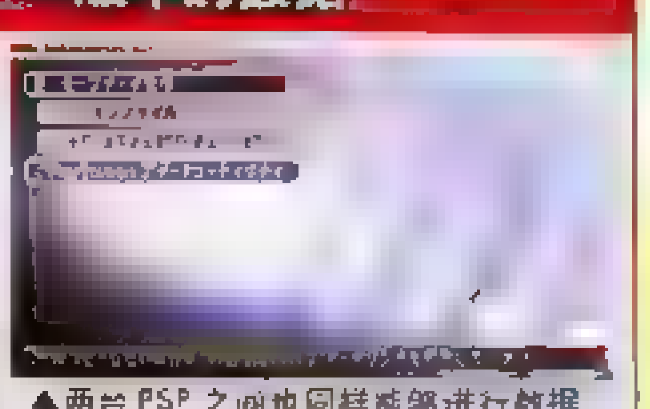
在编辑模式中玩家可以创造自己的原创球员以及进行既定人物的数据变更或者转会，利用这个系统就可以再现现实中选手的转会情况了。但是和PS2版本的《WE9》一样，本作中没有编辑选手面容及发型的机能。


▲在这个菜单中进行球员的编辑。


▲创造新球员并让他加入球队。

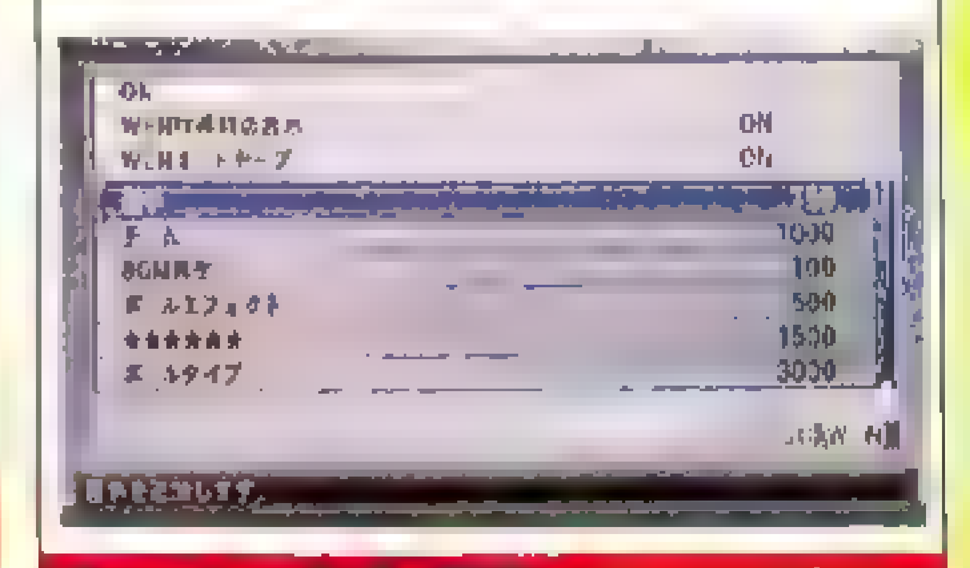
### 《WE9 UE》的进化！可以继承PS2版本的数据

使用LINK将PSP连接到PS2的话就可以将PS2版《WE9》的编辑数据传到《WE9 UE》中去。


▲两台PSP之间也同样能够进行数据的传输。

## OPTION WE-SHOP仍然健在

在OPTION中可以使用在比赛中获得的"WEN"来购买许许多多的隐藏要素。和PS2版《WE9》相比，《WE9 UE》在这方面还是要显得欠缺一些，比如说球场就无法通过"WEN"来购买等等。不过让人欣慰的是有一些只在《WE9 UE》中登场的隐藏球员还是能够激发玩家的收集欲望。



### 《WE9 UE》的进化！能够增加游戏时间的省电模式

在OPTION中可以打开省电模式，打开后就能够在一定程度上减缓电池的消耗。但是BGM和一部分背景音乐就无法听到了。在拿不准电池电量的情况下可以打开这个模式。另外，游戏中长时间不进行操作的话，屏幕就会自动变暗来节省电力。

文 雷伊

# 福福の島

《福福之岛》是一款自由度非常高的游戏。在小岛上，玩家可以自由自在地度过充满惊喜的每一天。也许有的玩家要问，在这款游戏中我们的目的到底是什么？说实话，从目前掌握的情报中，我们还很难证明游戏中玩家的特定目的。不过，跟随游戏中时间的流逝去感受小岛上的风土人情，体验不同种类的迷你游戏本身不就是一种享受吗？




## 新型迷你游戏介绍

### 塔罗牌占卜



对塔罗牌非常在行的幽灵女子，只有在晚上才能见到她。

▶塔罗牌占卜每天可以进行任意回。

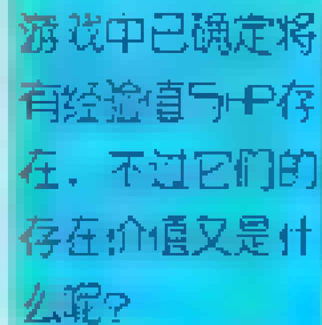
根据占卜的结果，不仅玩家当天的工作运和金钱运参数都会发生变化，岛上的状况也会发生改变。如果运气稍差的话，就用道具什么的来提升吧！

### 赌博



▲只有一只企鹅的时候玩家只能进行卡牌游戏，等三兄弟全部到齐后就可以玩到"企鹅大乱舞"。

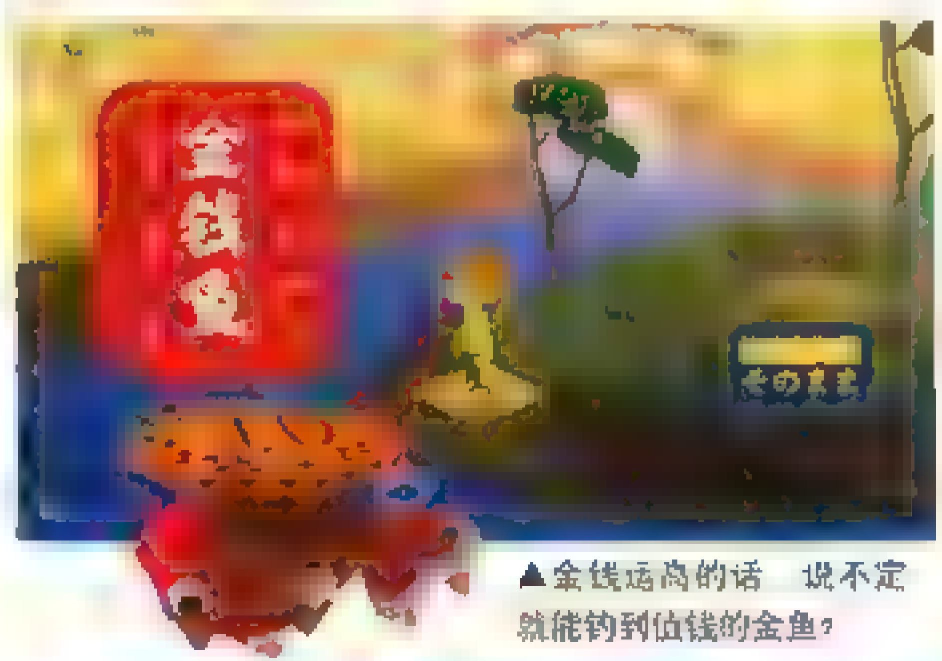
只要对企鹅兄弟下赌注就可以进行赌博。根据企鹅出现的数目，玩家可以进行的赌博项目会发生变化。玩家必须注意与他们交谈的时间，因为三兄弟一起出现的日子很有可能是特定的。



### 垂钓



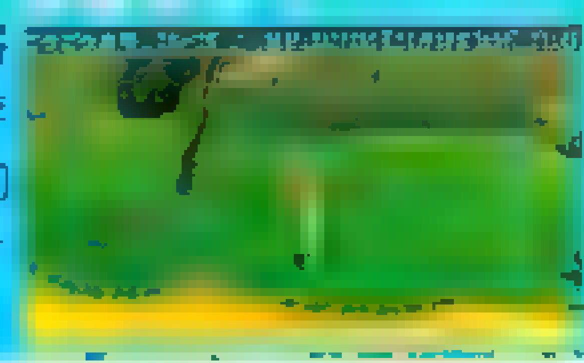
在岛上的水池和湖泊边可以进行垂钓。玩家只要用岛上的钓竿作为鱼饵，就可以开始钓鱼了。不过与一般游戏不同的是，在本游戏中玩家要钓的其实不是金鱼本身，而是它们背上的金币。根据金鱼种类的不同，它们背上的金币数额也会不同。



▲金钱运高的话，说不定就能钓到值钱的金鱼？



与现实中的时间相同的福福之岛，那里的气候会如何变化呢？



游戏中已确定将有经验值与HP存在，不过它们的存在价值又是什么呢？

文 铭风

# 超级碧奇公主

在历代的"《超级马里奥》系列"游戏中，碧奇公主一直扮演着被挟持的弱者角色，被囚禁在库巴的宫殿内等待着大胡子马里奥的救助。不过在这次的冒险中，我们的碧奇公主改变了形象，一跃成为游戏的主角，为了营救被抓的马里奥而和库巴对立。下面我们就来看看这款新颖的动作游戏《超级碧奇公主》吧！




**喜** 产生龙卷风，根据风将的意，降低敌人的攻击力。

**怒** 产生愤怒的火焰，将周围的敌人和砖块全都点燃。

碧奇公主在冒险中会面对各种各样敌人的阻碍，而作为这次冒险的主角当然有着自己独门的克敌方式。在游戏的下屏幕中有四个心形标志，点击后能够让碧奇的情感产生变化，并使用这些情感的力量，产生各种效果。让我们来看看这些情感分别有什么样的力量吧。

**哀** 不断涌出泪水，能将各种各样的装置都淹没。

**乐** 回复明朗的心情，因此也就能够让体力得到回复了。

# BIOHAZARD

## Deadly Silence

文 海文

1996年3月22日，[illegible]《生化危机》的AVG在PS主机上登场，[illegible]CAPCOM[illegible]《生化危机》系列[illegible]CAPCOM[illegible]《生化危机》系列最新作[illegible]《生化危机 死亡寂静》



### 令人熟悉的故事背景

1998年7月，在美国中西部城市浣熊镇的郊外连续发生了多起怪异的杀人事件。浣熊镇警署为了查明事件的真相派出了警署中的精英小组S.T.A.R.S前去调查。S.T.A.R.S小队中的BRAVE小队首先乘直升飞机到达了浣熊镇郊外的森林，但他们到达后不久后便与总部失去了联系。紧接着ALPHA小队接到了进入森林搜索BRAVE小队的任务。当ALPHA小队成员进入山中时，看到的却是生活在正常社会中人所无法想象的恐怖景象……受突如其来的怪物袭击的ALPHA小队为了逃生，来到了山中一座诡异的别墅门前……



▲别墅实际上是一个包含有宿舍等设施的巨大建筑物，当然，还有许多未知的谜题与机关在等待着玩家。

▲活着逃到别墅内的只有吉尔、克里斯、巴瑞、威斯克四人。

### 熟悉的两位主人公

## 吉尔·瓦伦丁

Jill Valentine

S.T.A.R.S中ALPHA小队唯一的女性队员，有着很强的正义感与行动力，是给人英姿飒爽感觉的女性。擅长使用开锁道具打开各种难开的锁，另外榴弹弹枪也不错。在原版中选用她的话能够在游戏初期就拥有一把手枪，并且所能携带的道具数为……

# 克里斯·雷德菲尔德

## Chris Redfield

S.T.A.R.S中ALPHA小队的精英，拥有极好的身体素质，枪法极佳，给人一种值得信赖的感觉，有一个叫克莱尔的妹妹。他在游戏中拥有较高的体力值，但初期武器只有一把小刀，并且能携带的道具数量也比吉尔要少两个。



## NDS版中加入的新要素大预览！

### 突如其来的威胁！紧张刺激的匕首战！

在NDS版中的追加要素中，最能给玩家带来刺激感的可能就要算是这个"匕首战"系统了。在玩家打开门来到新的房间时就可能会突然切换到这个战斗模式中去，这时玩家就要利用手中的触控笔来控制主人公用小刀击退不断逼近的怪物。由目前得到的情报来看这个模式的进入似乎是随机的，因此就算是之前已经将某个房间的敌人全部打死也不能高枕无忧了。这样一来玩家就能体会到系列前所未有的紧张感。



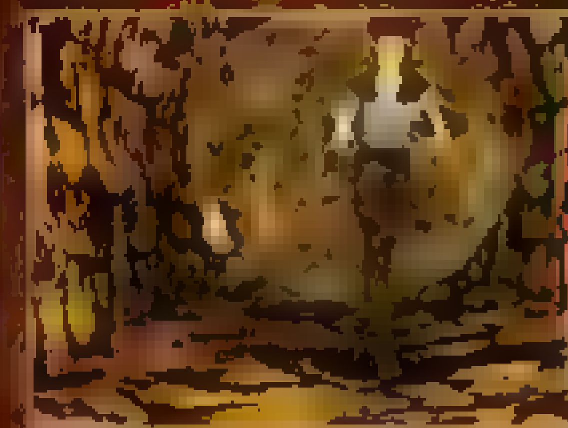
▲主人公会按照玩家用触控笔画出的轨迹用小刀做出斩击动作，要是想活下来的话[illegible]



▼匕首战中还会出现系列的著名怪物"HUNTER"，HUNTER不仅速度和攻击力都远高于丧尸，还拥有断头的特技，一定要小心应对！



## 原作中的恐怖与紧张将会在玩家们的掌中再现……



▲原版中的机关仍然保留了下来。





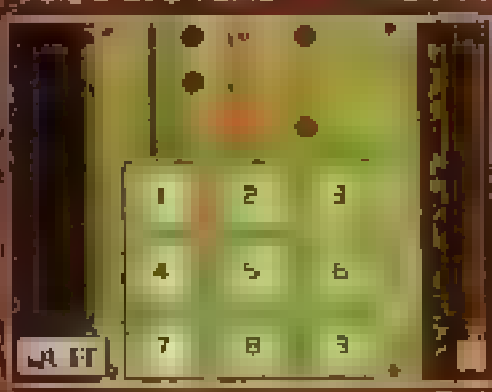
▲游戏中NDS的上屏幕会一直显示地图画面，背景色则是表示主人公目前的体力。



▲这条蛇也是原版中的BOSS之一，[illegible]

### 解谜部分也会给玩家带来全新的感受

随着触摸屏而产生变化的要素可不仅仅限于战斗部分，在进行解谜和出现一些[illegible]要求玩家充分利用NDS的机能。





▲打开房门时需要输入密码，这个时候就可以直接在触摸屏上[illegible]

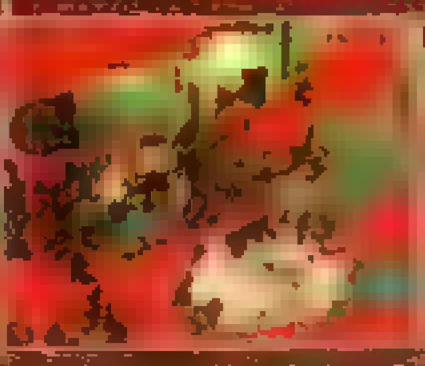


▲克里斯在受伤倒地的队友身边，看样子是在进行人工呼吸？这时就要用到NDS的[illegible]





▲这个留声机可是在NDS版中新加入的东西，[illegible]



▲这个画面是什么意思？[illegible]

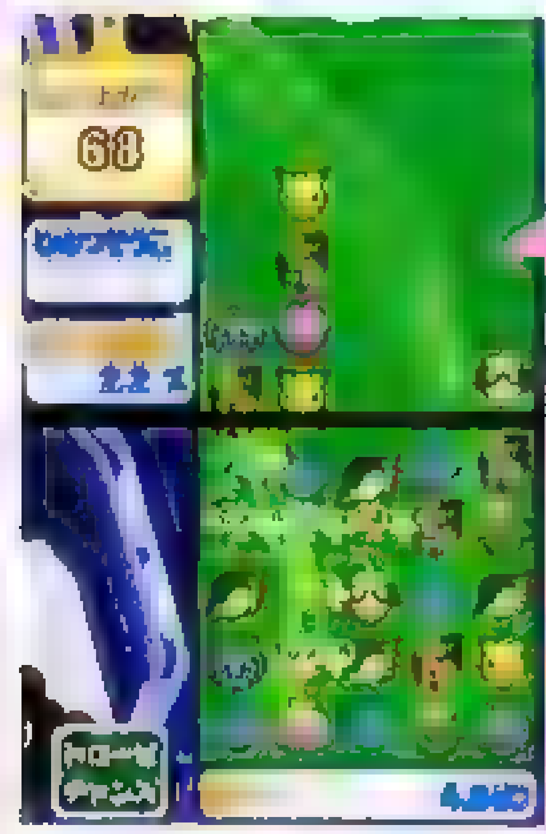
文 摇风



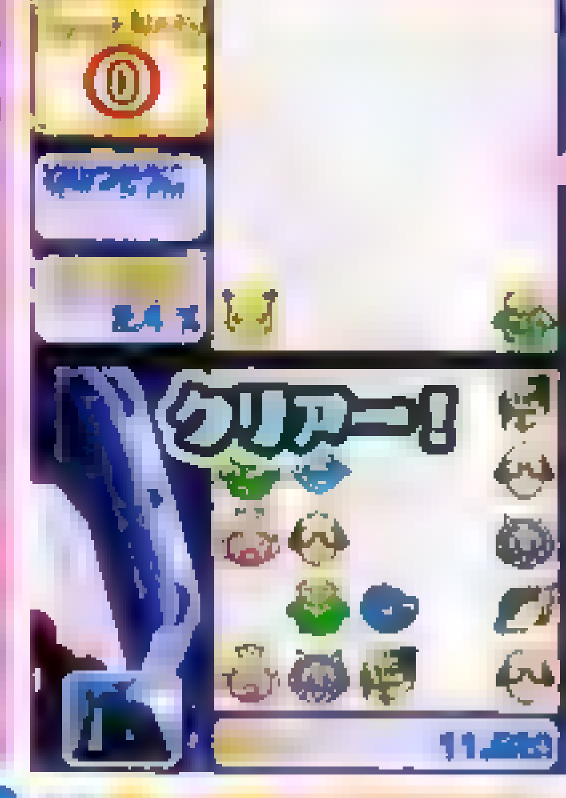

掌机作为一个移动平台，让很多能够随意进行的游戏类型得到了很好的发挥，方块类游戏就是其中一种。在大受欢迎的《动物园》和《狂热扑哟扑哟》之后，我们的"口袋妖怪"也推出了自己的方块游戏《口袋妖怪方块》。




## 玩法简单的方块游戏



和大多数方块游戏一样，游戏的规则十分简单，让4个同种类的口袋妖怪方块在横、竖方向相邻就可进行消去。消去的方块会消失，并根据相邻的个数来增加分数。如何在消去的同时产生连锁，不断地进行连续消去来获得高分，可是对玩家很大的考验啊。




在每个关卡中，掉下方块的数量是一定的，在画面的左上会显示当前剩余的方块数。在消去的过程中会不断掉下方块，当剩余数为0时便算过关了。







同时，当你的操作不够熟练，方块的消去速度大大慢于方块的掉下速度的话，口袋妖怪方块不久就会堆积到屏幕的上层，当方块堆满时你就game over了。





◀点中皮卡丘将其移到下方 让四个皮卡丘连在起，下方的方块会从上方出现，将皮卡丘消去后得到了50点，上方的方块也可以掉下了，看来眼明手快便可很容易过关啊。



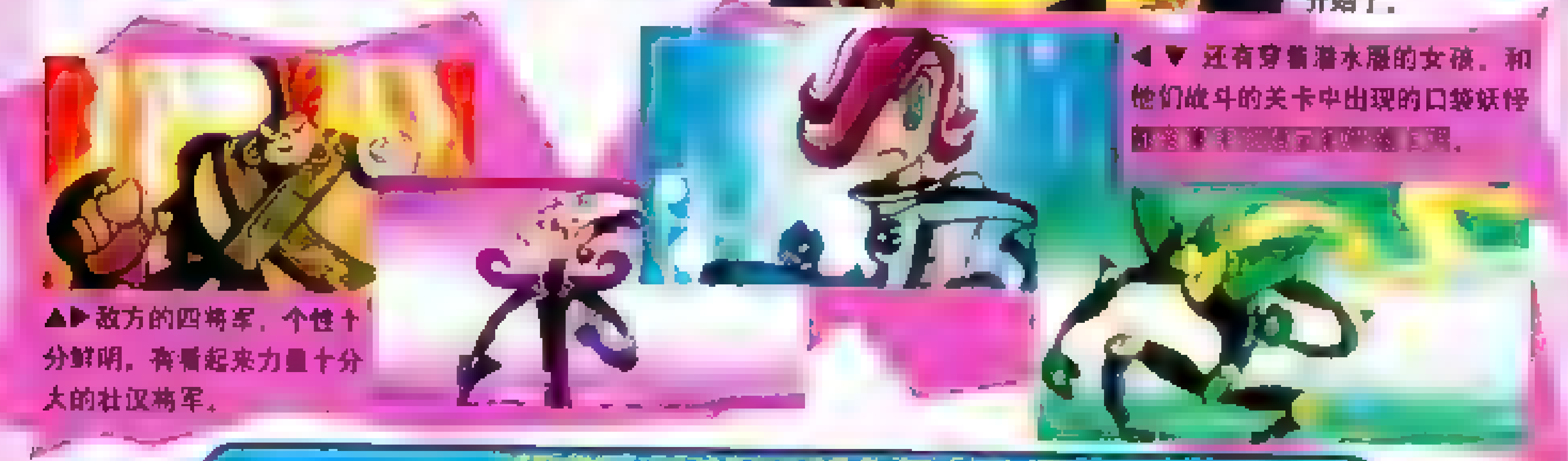
## 游戏的冒险模式

在这次的《口袋妖怪方块》中，一共有四个模式。其中供单人游戏的有“冒险模式”和“无限模式”，还有供两人对战用的“战斗模式”和两人合作的协力模式。如此丰富的游戏模式一定能让大家充分体验到此方块游戏的魅力。

“冒险模式”是游戏最主要的模式，游戏的主人公会以自己的冒险故事为契机，为大家讲述了《口袋妖怪方块》的世界观。主角是一名秘密的正义组织的反抗者，为了解救被困的口袋妖怪们而潜入了邪恶组织的内部。在解救的过程中将有多个富有个性的反派BOSS登场。



◀▲乘坐滑翔机，主角路西成功地进入了盗取口袋妖怪的邪恶组织的飞行基地中。在基地中发现了堆积成山的精灵球，解救行动开始了。



◀▼还有穿着潜水服的女孩，和她们战斗的关卡中出现的口袋妖怪[illegible]。

▲▶敌方的四将军，个性十分鲜明，有看起来力量十分大的壮汉将军。

## 共有380种口袋妖怪登场

“《口袋妖怪》系列”的一大特点就是那种类繁多的口袋妖怪了，想必玩过的玩家都不会忘记游戏那收集的乐趣吧。而这个乐趣在本款《口袋妖怪方块》中也能体会到，和GBA版的《口袋妖怪》一样，游戏中登场的口袋妖怪种类在380种以上，每个妖怪都变成了一个方块图案显示了出来，十分可爱。

▲▶屏幕左方的“トローゼリスト”表示的就是你的怪物图鉴收集率，以完成图鉴为目标吧。

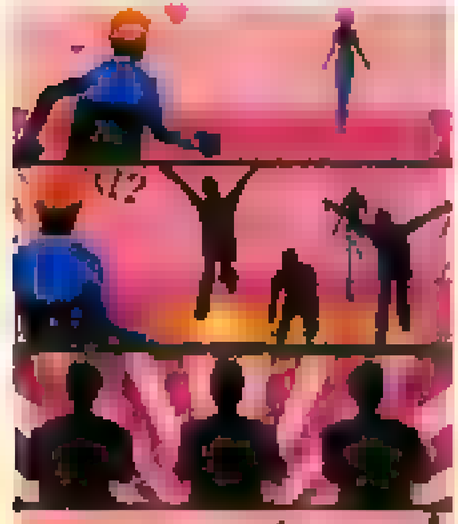
文 海文




《为你而生》作为《为你而死》的续篇，不仅继承了前作另类的游戏风格，还在游戏的数量上大大增加，达到了《为你而死》的两倍。在对触摸屏的利用方面也更加天马行空，居然出现了必须将NDS竖起来玩甚至倒过来才能玩的小游戏。并且在游戏中男主角和女主角的亲热场面也会比前作更多哦。游戏将会于10月20日发售。等不及的读者们就先看看我们的报道吧

这些家伙们和主人公一样，都是对女主角一见钟情的人。在游戏中他们会联合起来，千方百计地阻挠主人公的求爱行动。他们的出现使主人公陷入了14角恋爱的漩涡之中！

# 无数充满爱与恶搞的小游戏等你来挑战！

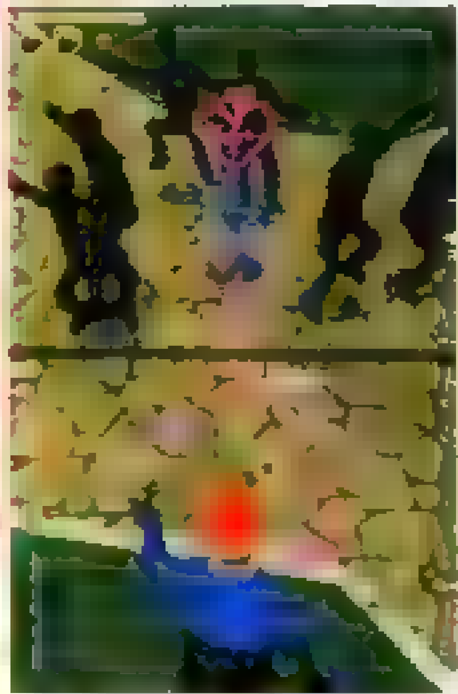


◀在女朋友的身前出现了邪恶的情敌们人众 现在就是考验玩家的时候了！






▲点击下屏幕移动主人公要在不断移动的情敌之间找到与女朋友四目相对的机会



▲一旦找到空隙就不要犹豫！让你充满爱意的"电眼光束"穿过情敌们的堵截 传到她的心中！



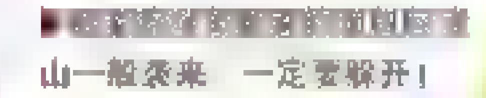
▲对面会不断飞来各种料理 其中绿色的料理可是有毒的



▲主人公不幸落到了青梅竹马的手中 青梅竹马拿出了亲手做的美食 不过这个……真的能吃么？



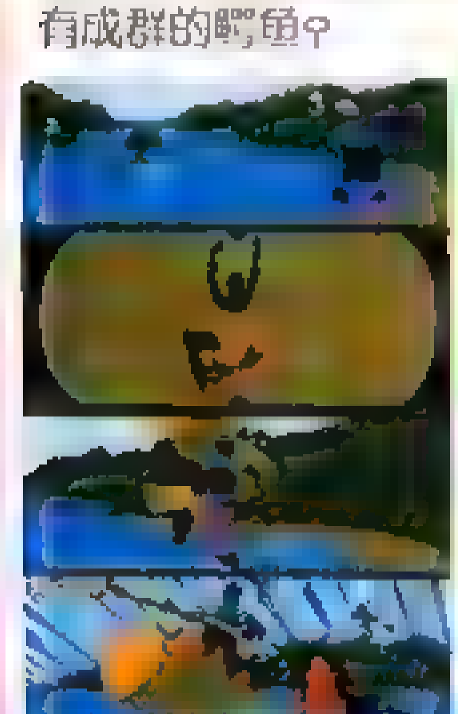
▲点击下屏幕让主人公做出躲避动作



▶[redacted]山一般袭来 一定要躲开！



女朋友被困在了河中心的小岛上，这种情况下当然要挺身相救了！可是河里居然会有成群的鳄鱼？



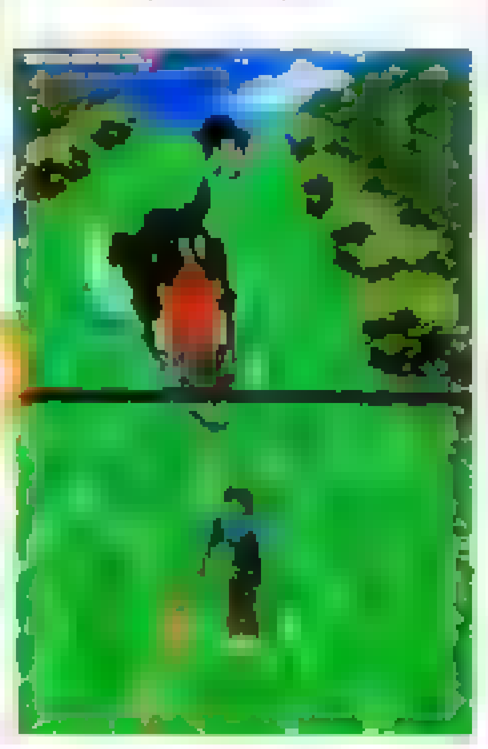
▲英雄救美可不是那么容易的。



▲通过不断地划动触控笔来控[redacted]。



▶躲开凶恶的鳄鱼，来到女朋友的身边！如果动作太慢的话可是会被鳄鱼从后面攻[redacted]



▶ 用触控笔拖动玫瑰花贴近[redacted]玫瑰花的芳香中从而得到彻底地放松，不过可千万不要让[redacted]瑰花的刺可是很锋利的！





▲用醉人心魄的玫瑰花来让女朋友放松～

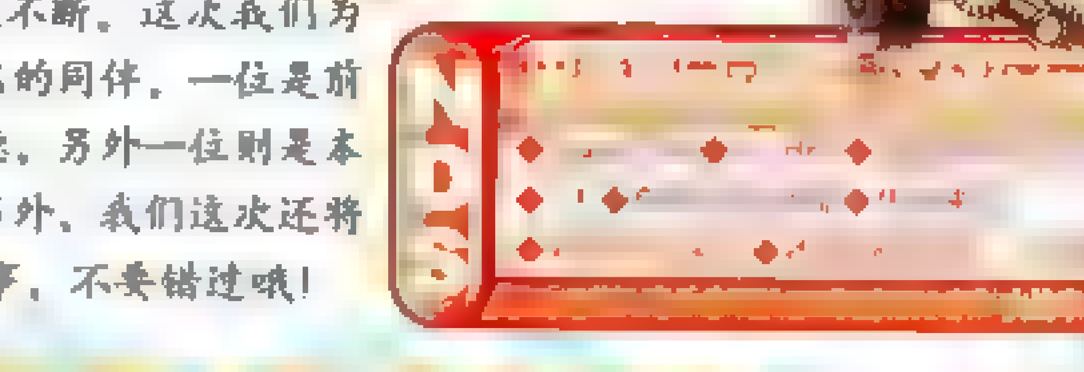
▼碰到脸就会 GAME OVER。



文 雷伊




最近一段时间，《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》可以说是新情报不断。这次我们为大家介绍一下最新公布的两名的同伴，一位是前作中就已经登场的鸭嘴兽布德，另外一位则是本作中的首次出现的史莱霸。另外，我们这次还将为大家介绍下本作的初期故事，不要错过哦！

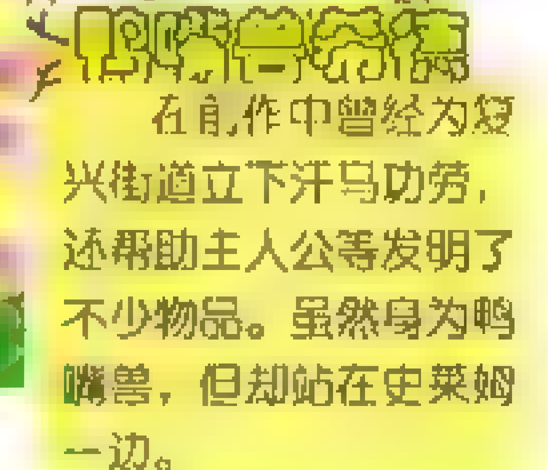


## 这次同伴作为发明家登场？




▼本作的关键"勇车"与鸭嘴兽希德之间有着很大的关联，主人公们的勇车都必须先由他发现才能取出。

▲鸭嘴兽希德发现了勇车之墓，在这里应该沉眠着勇车吧？即使勇车已经损坏，大发明家鸭嘴兽希德也能轻松将它们修理好。



### 鸭嘴兽希德

在前作中曾经为复兴街道立下汗马功劳，还帮助主人公等发明了不少物品。虽然身为鸭嘴兽，但却站在史莱姆一边。

## 主人公的对手？



### 主人公大危机！

◀全身深黑色的史莱霸突然向主人公展开攻击，他是主人公的敌人？还是只单纯把主人公当做自己的对手？

### 史莱霸

在本作中初次登场的谜之史莱姆，如果被他头上的尖刺扎到的话可是很疼的哦！




▲自信满满的史莱霸出现在了尾巴团的怪兽机器前，他是出于何种目的出现在主人公面前的呢？




◀主人公和好朋友米伊洪、妹妹史莱美过着幸福快乐的日子。

▶雄伟的王城位于城下町的另一侧，样子当然也是史莱姆形的。

◀由各个不同的史莱姆种族组成的史兰王国，城下町错落着众多造型可爱的民家。

▲主人公的爸爸是城里的王宫战士，身上套着非常酷的盔甲。

▲主人公的妈妈是一位魔法师，但她拿着的不是魔法杖 而是锅勺。不过这种类型的史莱姆都没有手，她是用什么拿着锅勺的呢？果然是魔法师啊……

◀抓走的史莱姆们被关在了一个个箱子里，和前作一样，这些箱子都被隐藏在冒险关卡中的某个地方。

▲要救助被关在宝箱中的同伴，只需让主人公发动必杀技“史莱姆强袭”攻击宝箱就可以了。

▲在冒险关卡中会有很多有轨矿车，利用它们就能把救得的史莱姆们运回史兰王国。

文 LIKY

# Londonian Gothics

NDS发售大半年了，它上面的游戏大多是轻松有趣的游戏居多，而这款风格独特、充满哥特味道的作品或许能让你感受到另一种心情。为了寻找自己失踪的父亲，柔弱的少女艾莉丝在一幢神秘的古宅中不断探索，与各种各样人物相遇，艾莉丝最后能找到自己的父亲吗？

## STORY

十九世纪末的英国首都伦敦，人群中流传着奇怪的流言。空气中总是让人感到有一些看不见的东西在蠢蠢欲动，不断地有人突然失踪，大地开始不寻常地震动，城里弥漫着异动的暗黑气息……

今天晚上在这个雾都的某一个角落里，怪物们也仍然隐藏在无声的黑暗中，酝酿着它们那不为人知的邪恶计划。

一位来自俄罗斯的天才科学家纳博科夫，与他的家族一起从沙皇统治末期的祖国流亡到了伦敦，他很快地感觉到了这个城市里发生的异变以及造成这一切的原因，他便决定凭借他的头脑和技术来拯救这个世界。他得到了通晓魔导之术的米谢尔的协助，然而……

### 艾莉丝

游戏的主人公，是一名好奇心旺盛的女孩，不知道爸爸为何物，为了找寻父亲的下落独自一人来到一个幽暗的古宅中。金色的长发配上褐色的眼眸，是一个标准的美人。

### 纳博科夫

艾莉丝的父亲，俄国的一名科学家，拥有天才的头脑和广博的知识，讨厌战争与罪恶。在伦敦进行魔道科学的实验中，他受到了从异界而来的"永劫彷徨之诸神"的眷属，被强拉入迷宫的深处。

### 米谢尔

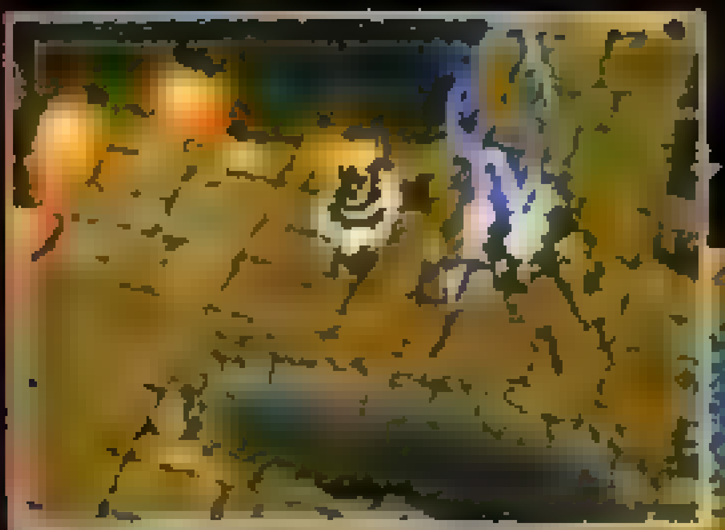
出身于苏格兰魔的道士，现任古宅的管家，性格冷静沉着，不过说话常常让人不可琢磨，不知道他说的是真话还是开玩笑。

作为古宅的女佣，她是一个非常能干的女孩，几乎一个人就能干完大屋中所有的家务，因为太优秀了所以有点自命清高，有时对人比较冷淡。另外，她的眼睛深处似乎藏着暗黑的意志。

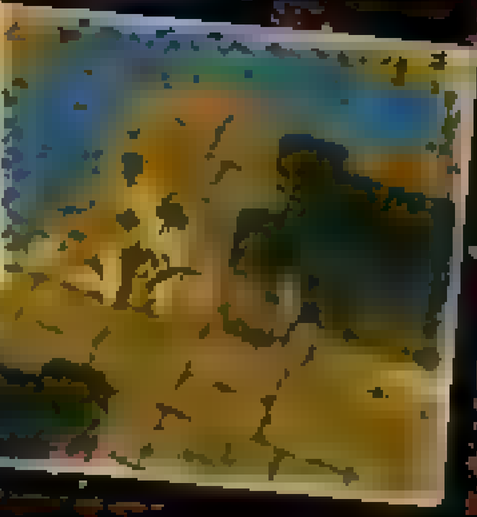


## 在遍布敌人和机关的迷宫中不断前进

本作是一款迷宫探索型的RPG，玩家操纵着女主角艾莉丝在这座充满了怪物和机关的古宅内冒险。艾莉丝要灵活躲避敌人和机关的阻碍，不断深入迷宫的下一层。



▼巨大的黑寡妇蜘蛛瞬间将艾莉丝杀死。

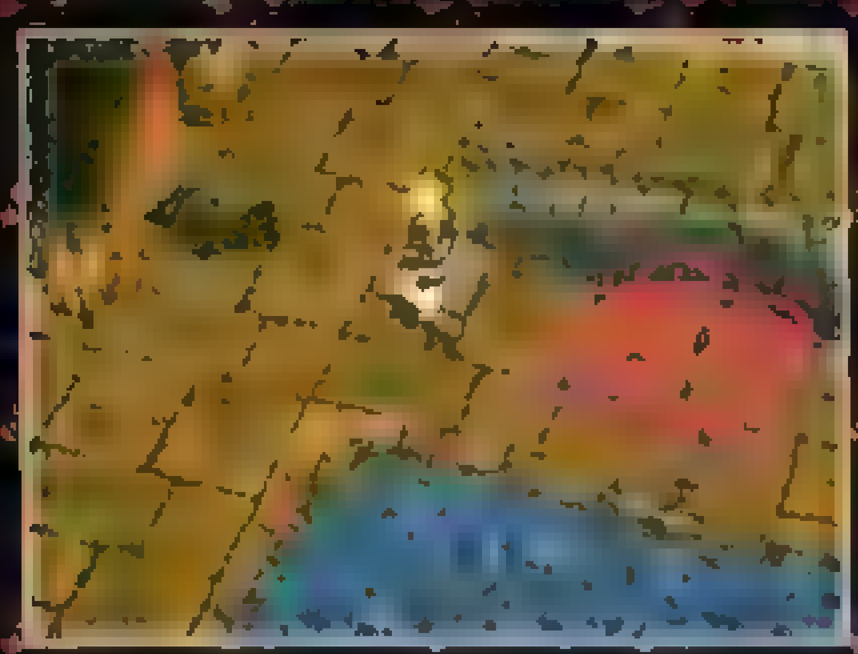


▲迷宫中的敌人非常凶狠，只要被碰上，所遭受的将是一击必杀的伤害。

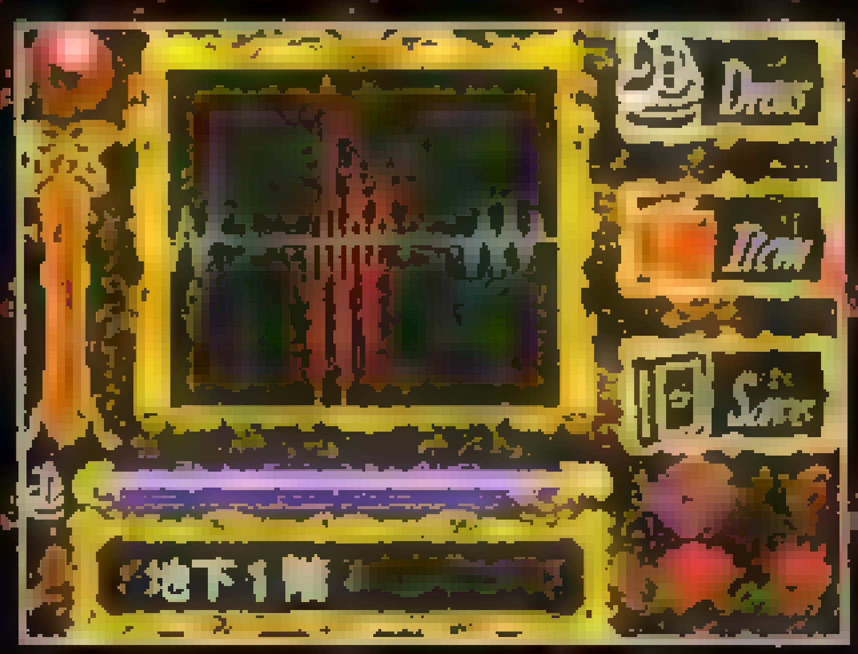
身长超过两米的巨型毒蜘蛛，背部有一张女性的脸，眼神能够轻易迷住男人。它的行动方式迅速而有效，利用毒牙给与敌人致命攻击。

## 搜索魔法阵

每一层迷宫都有多个魔法阵，只有将所有的魔法阵都踩上一遍，通往下一层的门才会打开，探索迷宫的过程就是在不断寻找魔法阵。



▲搜索红色的魔法阵，不断深入迷宫下一层。

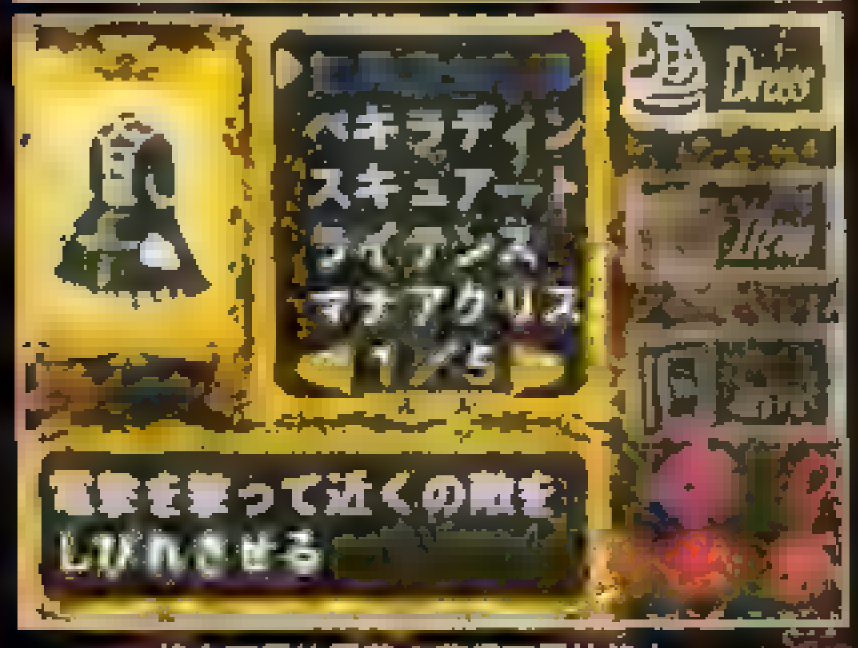



▲下屏显示的艾莉丝的状态，从心电图可以看出艾莉丝的紧张情况。

## 独特的换装系统

虽然没有任何武器可以对抗敌人，但是艾莉丝可以在迷宫中得到神奇的衣服，这种衣服可以让艾莉丝获得各种特殊的能力，比如缩小身体进入小通道，或者获得攻击敌人的魔法等等。只要获得了服装，换装就可以随时进行，如何有效地利用不同的服装应对不同的状况将是本作冒险的关键。






▲换上不同的服装，获得不同的能力。

文 胧月




瞬间胜负！记忆力
瞬间胜负！集中力
瞬间胜负！判断力

川岛隆太教授已经通过《川岛隆太教授 脑力锻炼器》为大家所熟识了，而日本另一位同样以脑力训练的研究见长的七田真先生，也将在NDS上给大家带来同样以"大脑Training"为关键词的教育类软件，也就是这款《右脑锻炼DS》。



## 什么叫"七田氏训练？"

七田真先生在脑力训练的研究中，总结出一种叫作"七田氏右脑活性法"的大脑训练方针。即在极短的时间内给人以大量的颜色、图形等视觉情报，再让人正确地把这些情报再现出来。每天重复这种快节奏、高强度的训练，可以很好地刺激人的右脑。持续这种训练，人的右脑对图像的记忆力和再现力都能得到很大的提高。



## 游戏方式

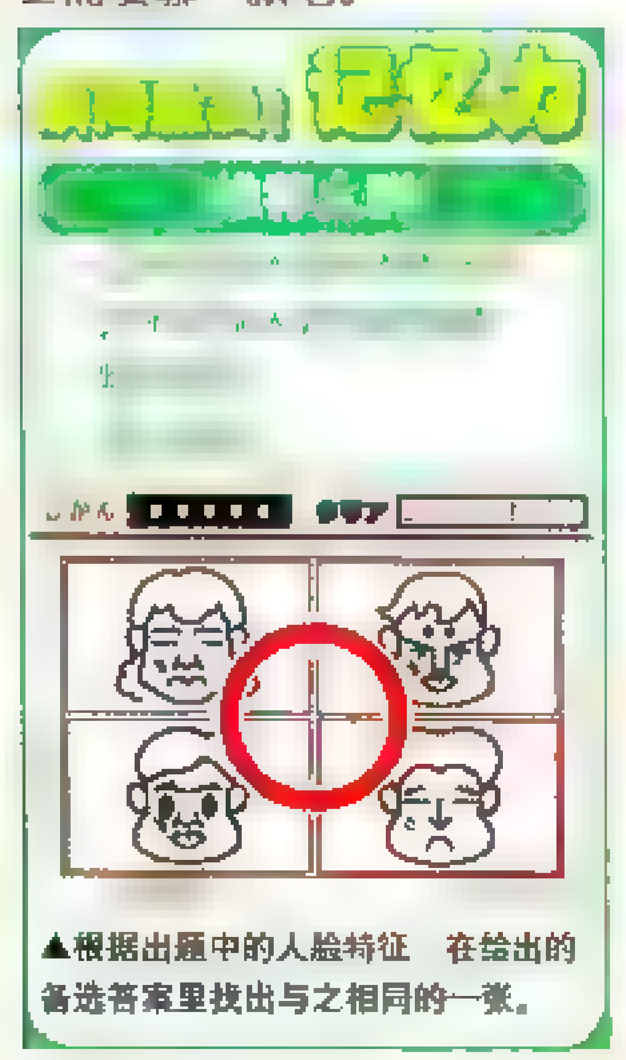
该游戏分为"训练"和"挑战"两种模式。在训练模式中，玩家可以自由选择自己喜欢的问题进行游戏。在以20道小题目组成的一个训练单位里，每道问题只有5秒钟的考虑时间，这样总共只需要3分钟就能够给你的大脑快速地充一次电了。



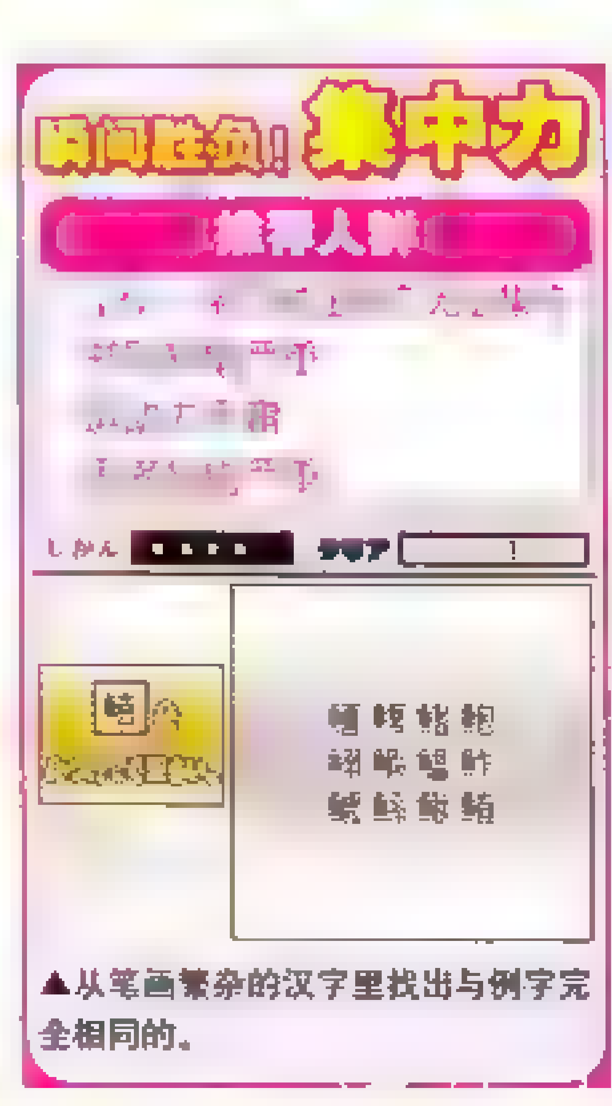
而在挑战模式中，训练大脑的谜题被融入到一个完整有趣的故事里，玩家需要沿着故事的发展挑战4个不同难度的关卡。通过解开一道一道的谜题以找回机器人的部件，来拯救这个濒死的机器人。

## 三个版本

该游戏总共有三个版本，分别以"记忆力"、"集中力"、"判断力"为不同的训练目的，看看你更需要哪一款吧。



▲根据出题中的人脸特征，在绘出的备选答案里找出与之相同的一张。



▲从笔画繁杂的汉字里找出与例字完全相同的。



▲与《瓦里奥制造》相似的倒水游戏。

文 胧月




漫画家美水镜的作品《幸运之星》游戏化确定！该漫画是角川书店今年的力作之一，主要讲述了一群可爱女生的高中校园生活。虽然名义上这些主人公是高中生，而实际依然呈"萝莉开会"之势，看看她们的校园生活是怎样的吧。

## 角色介绍

可供选择的角色包括主人公泉小奈田在内总共有11名，先给大家介绍其中的主要4人。

**泉小奈田** CV：广桥凉

运动神经超群，是动漫和游戏的OTAKU，为了自己喜欢的事情会尽一切努力，非常上进的女生。

**柊镜** CV：小清水亚美

柊氏双胞胎的姐姐，小奈田的好朋友。学习成绩非常优秀。

**柊茉沙** CV：中原麻衣

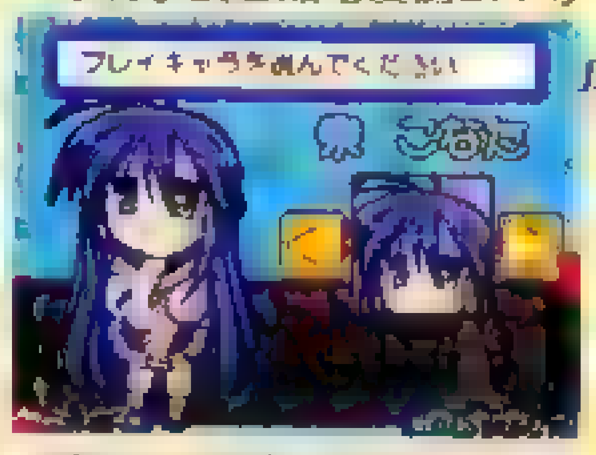
镜的妹妹，成绩和运动都比较一般，感情很容易受到气氛的影响。

**高良美由纪** CV：中山惠理奈

小奈田的同学，无论是相貌、成绩还是品行都堪称一流，美中不足的是有些迟钝。

## Drama模式

在该模式下，玩家首先得在11名可爱女生中选择一名作搭档，接下来就要对这群粉嘟嘟的小家伙进行训练了。训练的方式是解题——每解开一道问题，就能得到奖励点数，把这些点数分配给角色，她的能力就会慢慢上升了。而我们的目标，自然就是把她们训练成学校里最可爱的Lucky Star啦。



▲在Drama模式中，首先就是选择一个可爱女生做搭档。



▲接下来就是解题了，包括计算、记忆等各种问题。



◀电脑会根据答案的正确与否和解题时间给予奖励点数，角色通过这些点数能够使能力上升。

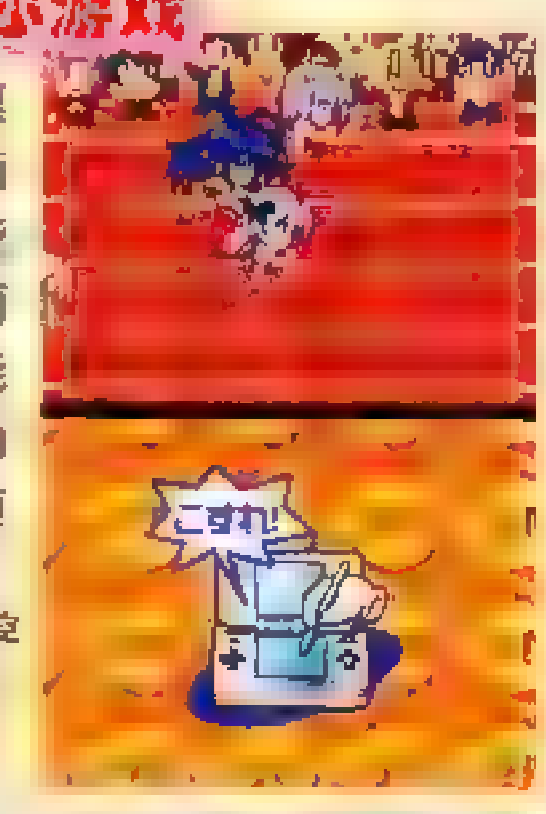
## 必杀技的习得

打穿Drama模式后，角色能够学会与训练成绩相应的必杀技。必杀技需要消耗SP槽，能够大大弱化解题的难度。同时，必杀技在发动的时候还有能够看到该角色的可爱特写。




## 迷你游戏

游戏的Drama模式还给大家准备了有趣的迷你游戏。这些迷你游戏不仅仅是简单的娱乐，玩家还能够从中获取一些对角色养成非常有用的道具。

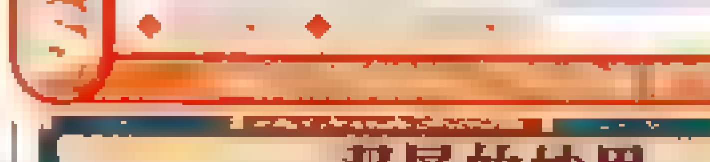



▶迷你游戏"运动会"，用触控笔在触摸屏上快速来回划动才能够超过对手冲向终点。

文 软饼干




听到这款《帝国时代 王者时代》在NDS上公布的时候，我想大家一定和我一样大吃了一惊吧。因为这一系列在我们的印象中一直是一款复杂无比的PC即时战略游戏。这样一款游戏会以怎样的形式出现在NDS上呢？



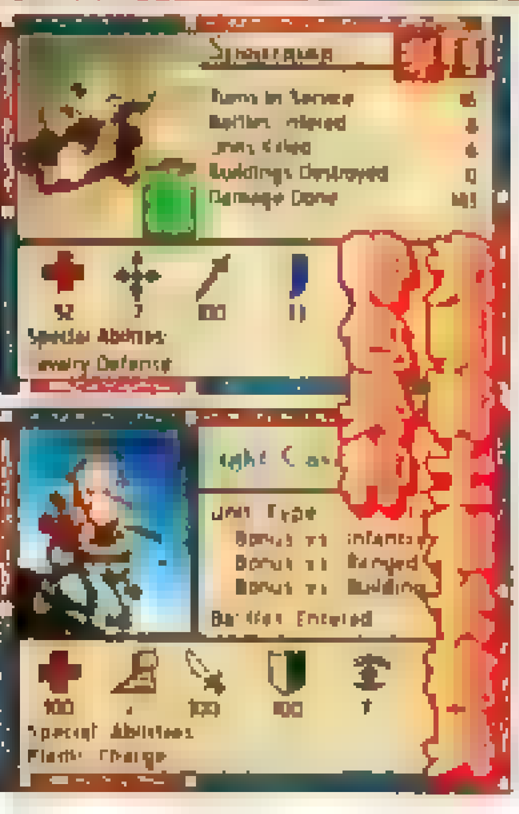
## 游戏类型的大转变

我想大家心里也明白，要想把《帝国时代》这样要求精确鼠标和键盘微操作的复杂快节奏游戏移植到家用机上尚且不大可能，就更不用说掌机了。自然游戏制作者也不会不知道这样的问题，所以他们很聪明的将游戏的类型从即时战略变为了SLG。



这样你就不用再为了同时操纵成千上万的单位而手忙脚乱，而是可以根据自己的节奏，愉快地开展游戏了。这样虽然游戏的紧张感减弱了，但战略性却提高了不少。

## 《帝国》的精髓



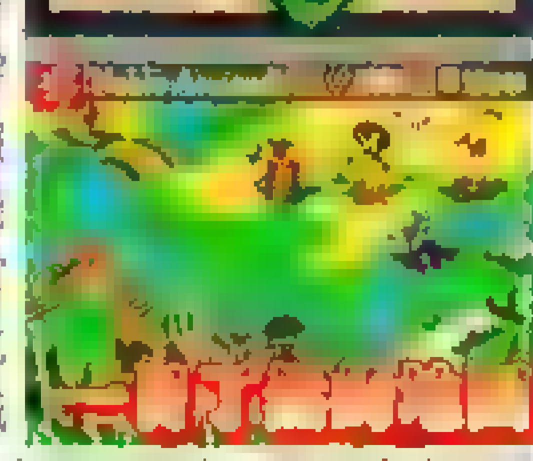
很多人担心SLG形式的《帝国时代》还能叫《帝国时代》吗？大家不用担心，在这款《帝国时代 王者时代》中《帝国时代》的精髓得到了很好的保留。

首先游戏中拥有丰富多彩，风格迥异的各个民族国家。如大不列颠、法兰克、阿拉伯、蒙古、大和等等，不过竟然没有中国，真是不知道游戏制作者如何想的，要知道我们在古代的唐朝可是举世无双的大帝国啊。

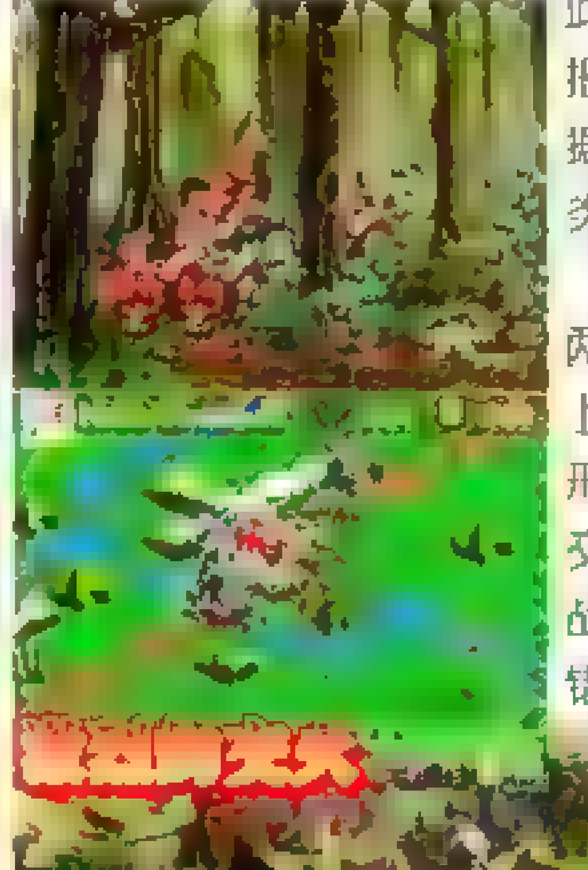
其次是特有的科技系统和特色兵种。游戏中每个国家都会有自己独有的科技发展路线，拥有别人没有的先进科技。同时各国还会拥有自己的特色兵种，如蒙古的弓箭骑兵，日本的武士之类的，这些都是你一遍又一遍尝试不同国家的动力之所在。

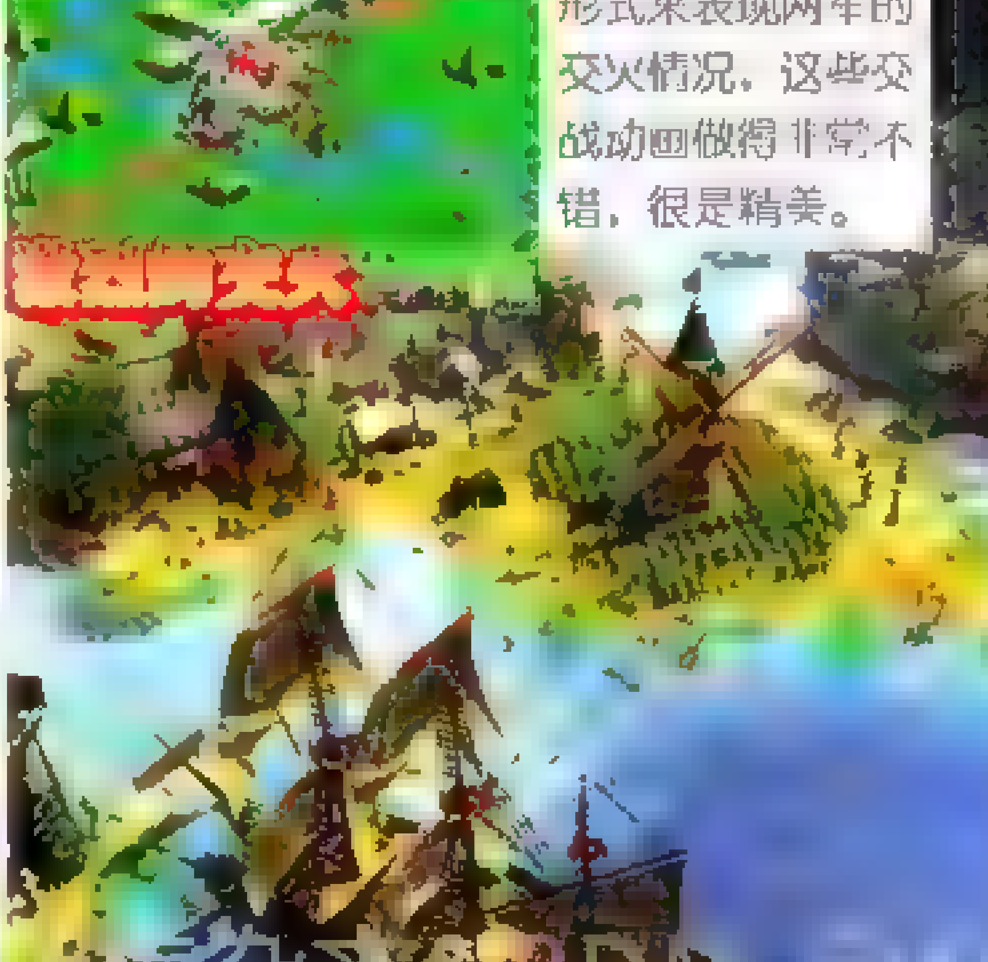
## 双屏的妙用



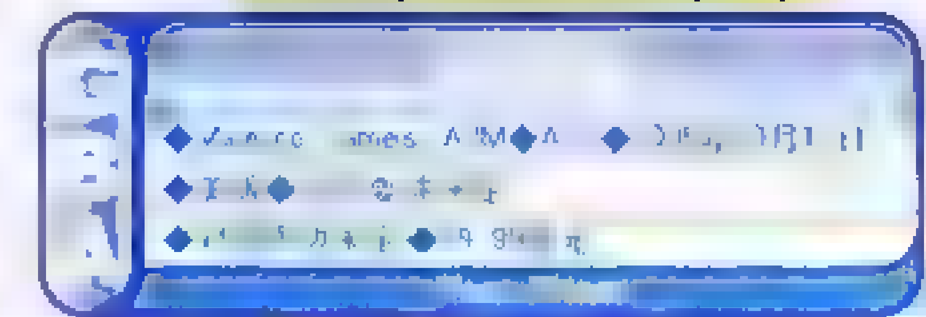
像《帝国时代》这样一款复杂的游戏，游戏中所要显示的数据是非常多的，尤其在游戏类型变为SLG后更是如此。只有在了解了各项详细的情报后你才有可能作出正确的判断，指挥队伍走向胜利。此时就是双屏发挥威力的时候了。游戏中发布命令，执行命令的情况都是在下屏显示的。而上屏主要显示的是与此相关的有用情报，如队伍的数据，地形的影响之类的，非常详尽，一目了然。另外在两支部队交火时，上屏还会以动画的形式来表现两军的交火情况，这些交战动画做得非常不错，很是精美。





# TEEN TITANS

看惯了日本动画片的各位玩家，不知道对美国动画片了解多少？我想除了迪斯尼的动画片外，知道的人就很少了吧。这可能跟美国人与我们大相径庭的审美观有很大关系吧。其实抛开那些不符我们审美观的人设来说，美国动画片还是有很多可取之处的，夸张的动作、幽默的语言、绚丽的色彩，往往给人一种轻松活泼、积极向上的感觉，不像很多日本动画片一天到晚玩深沉。今天要给大家介绍的《少年悍将》这款游戏就是改编自近期美国非常走红的同名动画片。



## 少年悍将是什么东西

可能这是很多玩家看到这里后的脑子里闪出的第一个念头。既然大家不熟悉，就让我来简单的介绍一下好了。

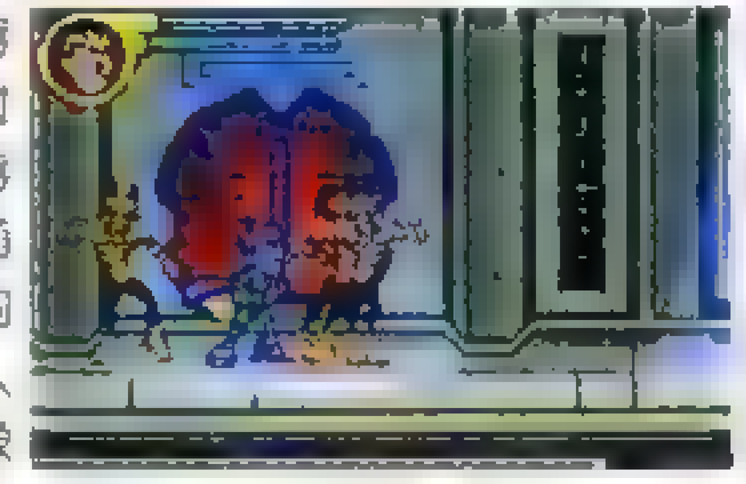
《少年悍将》最早出现在1966年美国DC Comic的纸本漫画上。出版后的《少年悍将》经过几度的转型，一直到2003年，才被改编成动画出现在电视荧幕上，这是一部以五名具有超能力的少年为主角，讲述他们对抗恶势力与打击犯罪的卡通。这部卡通比较特别的地方是为了贴近一般年轻人的生活，在剧中融入了不少时下青少年的兴趣、心情及想法，让这部卡通看起来更加有趣与人性化。



故事中的五名少年居住在一栋十层楼高，成T型的泰坦塔内（Titan Tower）。像大部分的青少年一样，他们也喜欢和三五朋友小聚闲逛、打游戏、参加派对等等，而他们最喜欢吃的食物则是——披萨。（人类版的忍者神龟？）

## 游戏的剧情

在了解了《少年悍将》的基本情况后，让我们一起来看一看这一次他们在游戏中又将面对怎样的敌人。这一次想要统治世界的是邪恶的蜂巢学院和他们的大头头，为了对抗年轻的英雄们，他们克隆出了5个英雄的克隆体，少年悍将们自然不会被这样的阵势所吓倒，拯救世界他们义不容辞。



在游戏中每过一关，游戏都会通过精美的图画和人物大头像之间的对话来推动剧情的发展，给人一种类似在看动画片的感觉。

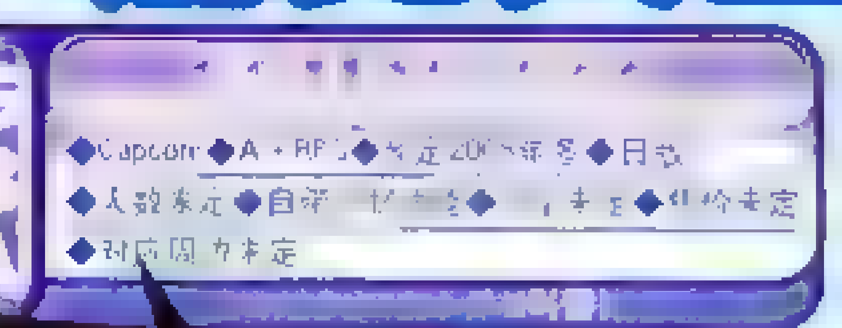
## 游戏的方式

游戏的玩法很简单，可以看作是一款横板清关游戏，不过其中又略带解谜的要素。在游戏中你可以随时切换所使用的角色，利用不同主角的不同能力来解决谜题，推动游戏的进程。比如说罗宾拥有的能力就是侵入别人的电脑系统，雷文则可以通过自身强力的护盾通过一些极度危险的区域。

游戏的关卡设计得不错，大多都可以利用到主角们的各项能力，没有让这一很好的创意成为摆设。



# 洛克人EXE6（暂名）



GBA

◆Capcom ◆A・RPG ◆预定20[illegible] ◆日版
◆人数未定 ◆自带[illegible] ◆[illegible] ◆价格未定
◆对应周边未定

在NDS版的《洛克人EXE5》发售后，系列最新作的情报也登场了。游戏的开头就以冲击性的全新故事开始！我们的热斗将开始怎样的全新冒险？他将遇到哪些新伙伴呢？下面就来看看这次的新情报里有哪些内容吧。

## 主人公热斗转校离开了秋原镇

在游戏的最开始，竟然是以主人公光热斗的离别为序幕。由于父亲光佑一郎的工作，热斗即将告别生活过的秋原镇和同自己共同战斗过的同伴们前往一个叫"才叶镇"的新舞台。虽然离别是痛苦的，但是这也预示着将有众多新同伴在等着热斗，全新的冒险即将展开。



▼在出发的当天，秋原镇的同伴都会聚一堂。[redacted]别那些在前几作中活跃着的同伴，但是这份友情是绝不会改变的。




▲讲台上，老师向大家公布了这个令人难过的消息。

**光 热斗**

拥有病毒消除才能的天才少年。在网络导航员洛克人的帮助下，解决了电脑世界内的众多网络病毒事件。

## 秋原镇的同伴们

系列前几作的冒险舞台都是秋原镇。而热斗的同伴同学都很可靠，在热斗的冒险生活中给予了很大的帮助，在战斗中培养了很深厚的信赖关系。虽然在最新作中离开了他们，但并不代表他们会永远在游戏中消失。



**大山 迪奥**

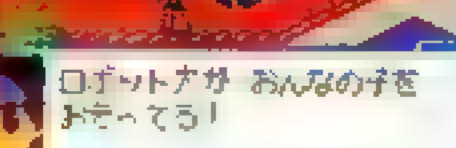
拥有像外表一样的坚强性格，导航员是刚力人。

## 在才叶镇的学校中开始了新生活



▼老师向大家介绍热斗。介绍结束[redacted]了。




▲在学校附近散步时遇到了一女孩被机械犬袭击，利用自己擅长的能力成功地控制住了机械犬，解救了女孩。又认识了一位新同伴。

在老师的介绍后，主角便融入班级开始了全新的生活。在这里遇到了新的同学，新的学校生活就此开始。

## 洛克人的全新形态

和前几作一样，这次的《洛克人EXE6》也决定分为两个版本发售。虽然正式的副标题没有发布，但是从公布的信息我们可以得知这次跟洛克人的新变身有关。版本不同，洛克人拥有的全新变身也不相同。







◀▲洛克人变成了长有尾巴的像恐龙一样的形态。作为地面攻击形态想必拥有十分强的战斗能力。



长出巨大羽

▲▶这个形态洛克人的标志就是他的红色羽翼，能够飞行的他拥有怎样的攻击招数呢？

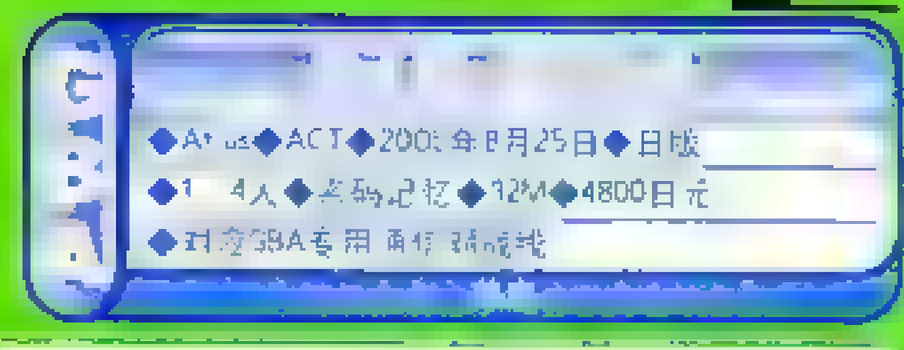


班里的班花，热斗的幼年玩伴。导航员是梦尔。



只有8岁的小学5年级学生。导航员是克拉伊得。




在国内仍然是FC占主流的93、94年那会儿"《热血》系列"在国内应该说还是很有号召力的，不管是系列多部作品中出现的大堂角色、复杂的人物关系网还是兼具体育类游戏和动作类游戏特点于一身的游戏系统都为"《热血》系列"带来了一批忠实的FANS，也逐渐形成了"《热血》系列"独特的游戏风格与世界观。海文对这个系列有那么一点"深厚感情"，今天就由我来带领大家怀一次旧吧。

# 热血高校躲避球部

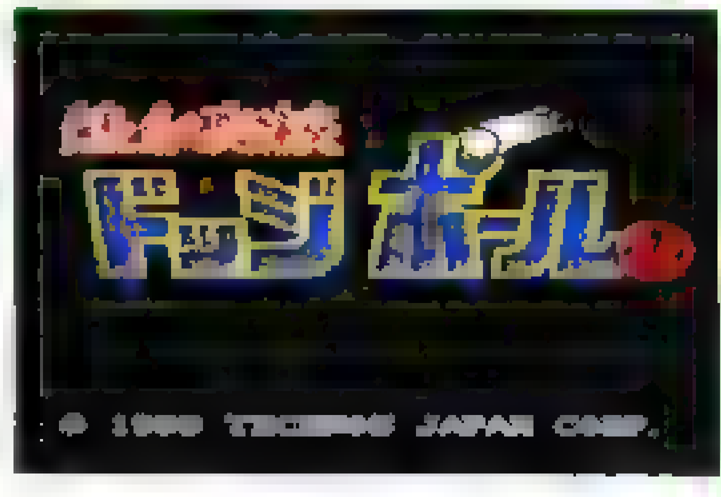
## 游戏模式及难度

游戏共有三种模式，分别是

**远征模式**（えんせいじあい）操纵热血高校躲避球部的成员们与世界各国的球队对抗的单人模式

**对抗模式**（たいこうじあい）1P和2P选择喜欢的队伍进行对战的模式。

**俱乐部活动**（くらぶかつどう）没有场地限制的乱斗模式玩家要抢到唯一的皮球，并用抢到的球攻击其他对手，坚持到最后的玩家就是胜利者。这个模式最多允许4名玩家同时游戏。






最下方为游戏的难度选择，分别为

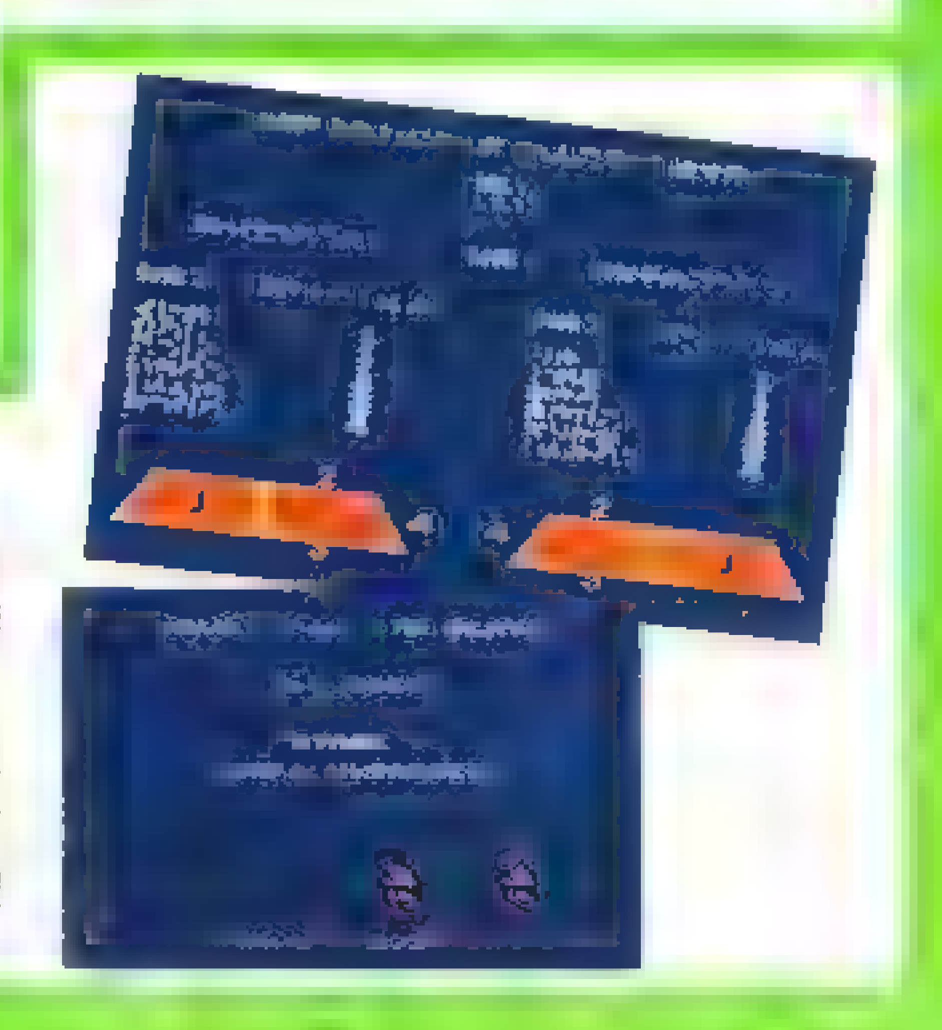
简单（やさしい）

普通（ふつう）

困难（むずかしい）

## 阵型设置

在比赛开始前会进入阵型设置画面，在这里选"はい"就可以进行场上人员的配置了。这里要考虑的就只有3位位置为"1"的主攻球员，2、3、4位置的球员可以完全不予考虑。至于双方球员的能力数值，可以在每场比赛进入阵型设置之前的STAGE画面或者对抗模式的队伍选择画面按选择键查看。

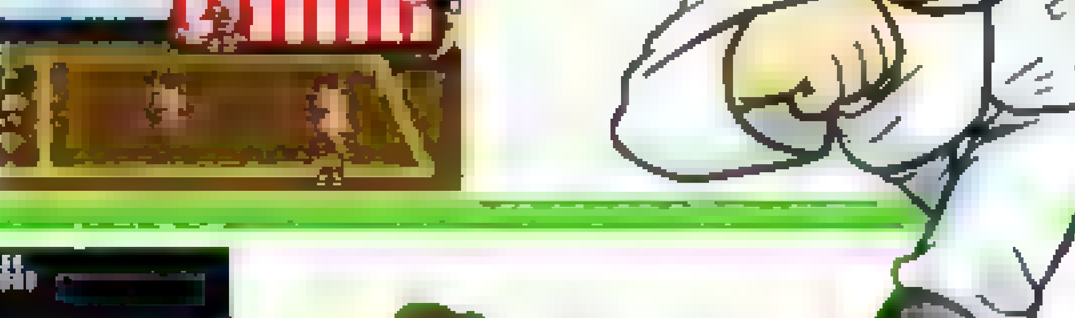


## 游戏的操作方法

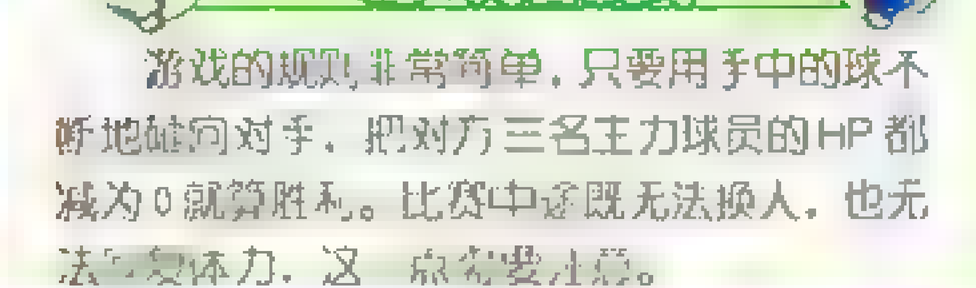
十字键 控制人物的移动和击球方向，双击左或右键可以奔跑。

A 键　（有球时）传球
　　　（无球时）躲避
B 键　（有球时）攻击
　　　（无球时）接球
A + B 跳跃









## 游戏规则

游戏的规则非常简单，只要用手中的球不断地砸向对手，把对方三名主力球员的HP都减为0就算胜利。比赛中途既无法换人，也无法回复体力，这一点需要注意。

## 选手的各项数值

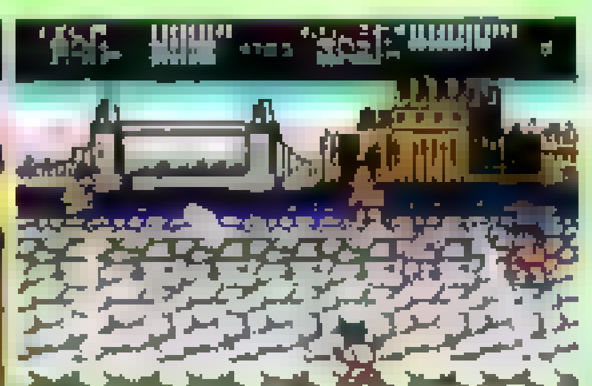
**游戏中的登场选手共有7项数值。**

| | |
|---|---|
| たいりょく | 体力 |
| ぼおるはわあ | 射球攻击力 |
| しゅっとてく | 射球技巧 |
| [illegible] | 射球导向性 |
| [illegible] | [illegible] |
| きゃっちてく | 接球技巧 |
| [illegible] | 防御力 |



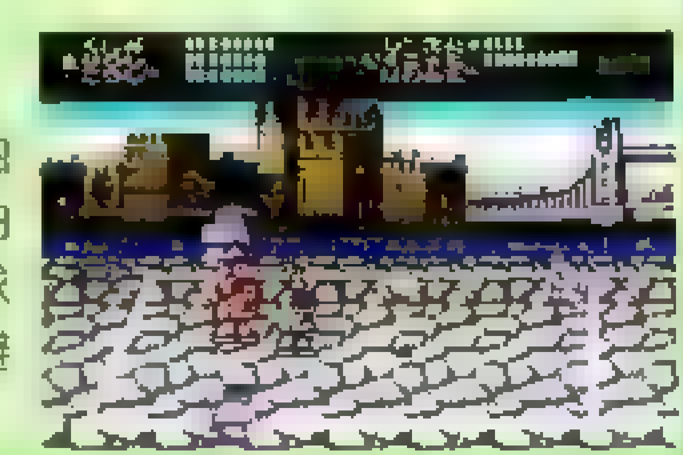
**取胜的关键——必杀技：**在各种体育运动中加入丰富多彩的必杀技是"《热血》系列"的一大特色。本作中也不例外，每位选手都有两种必杀射球，分别可以在地面及空中使出。必杀射球不仅威力比一般射球要高出许多，而且命中对手时的爽快感也是难以名状的。可以说能否尽可能多地在进攻中使出必杀射球是过关斩将的关键所在。而必杀射球的发动方法也是说法不一。依海文的经验而言，地面必杀球在冲刺跑到第6步时按B键比较容易使出；而空中必杀球为冲刺跑到第7步时跳起，在跳至最高点时按B键。





**防守**

防守最重要的一点就是接球，在对手投来的球即将接触我方球员时按下B键就可以将对手的球接住，这样就可以由守转攻了，当然，对手也会不时地使用必杀技，这就对接球时的按键时机提出了更高的要求。另外按下A键使出的躲避也是非常实用的技巧。



# 熱血！街头篮球

## 热血街篮 Dunk Heroes

©1993 TECHNOS JAPAN CORP.

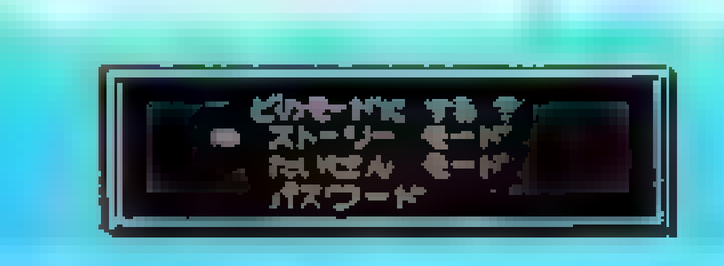


### 游戏模式

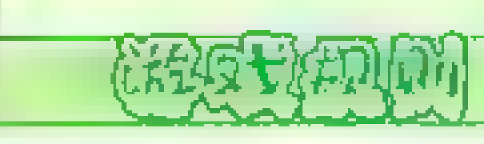
**故事模式**（ストーリー モード）玩家要操纵国夫君和他的朋友们组成的球队挑战美国的各路强豪，可以单人游戏，也可以两人搭档。

**对战模式**（たいせん モード）在这个模式里可以选择游戏中出现的八支球队进行对战，最多可以四位玩家同场竞技。

**密码**（パスワード）游戏采用密码记忆，在这里可以输入密码来接续游戏进度。





### 游戏规则

篮球最基本的规则自然就是谁进球多、得分高，谁就是赢家。但既然挂上了"热血"这个名号，那就肯定不会像正式篮球比赛那样文明。游戏中，要想抢下对手的球或是妨碍对手投篮就必须不择手段，不光可以拳打脚踢，还可以捡起场地中的各种道具攻击对手。每名球员都有风格各异的攻击招式，只有熟悉这些招式的特性才能把比赛的主动权握在自己的手中。

### 赛前设置

在进入比赛前会进入菜单。

メンバ：选择玩家控制的球员和CPU控制的球员。

わざ：可以查看选手的招式和必杀射球。

おわり：结束设置。

そうび：可以给选手们装备上各种不同的球衣、球裤和球鞋来提升选手的能力。

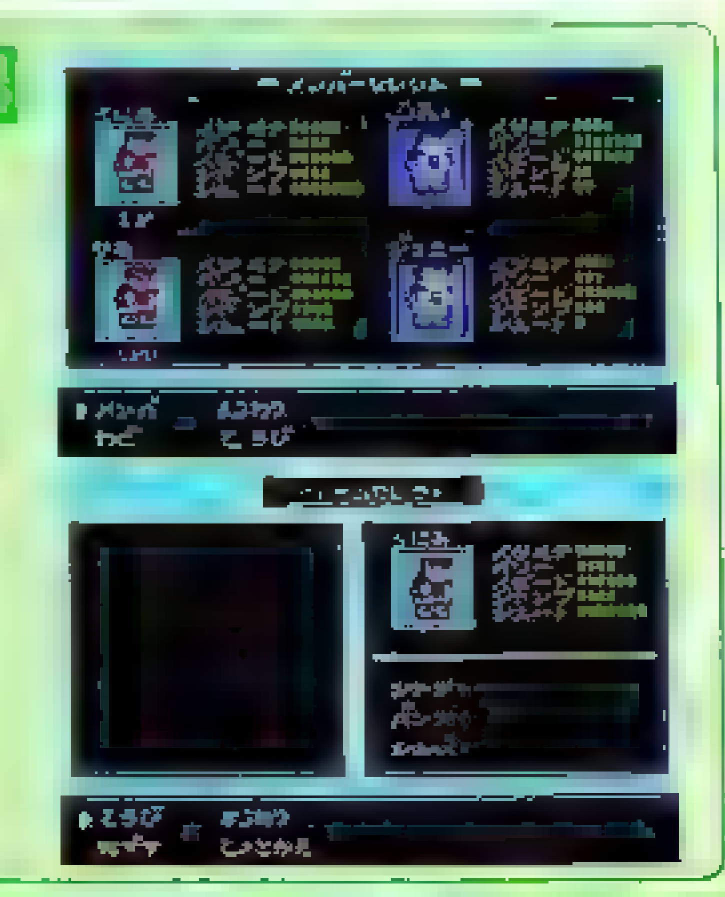
在そうび选项内有一个子菜单。

そうび：装备道具

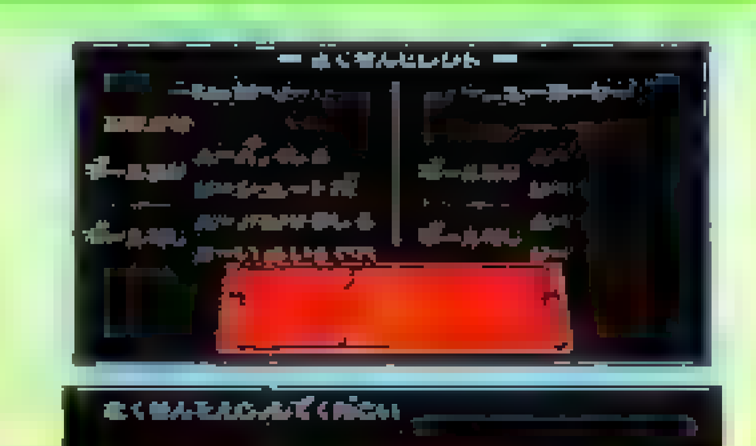
おわり：返回

ひとかえ：人物变更

はずす：解除装备



决定上场球员和装备后进入战术选择，这里推荐使用默认的“おまかせ”，在这个战术下，我方同伴持球时可以按A键让他传球给玩者，按B键可以让同伴自己投篮。对方拿球时，按A键为让同伴攻击对方球员。是能够应付各种场面的一个战术。



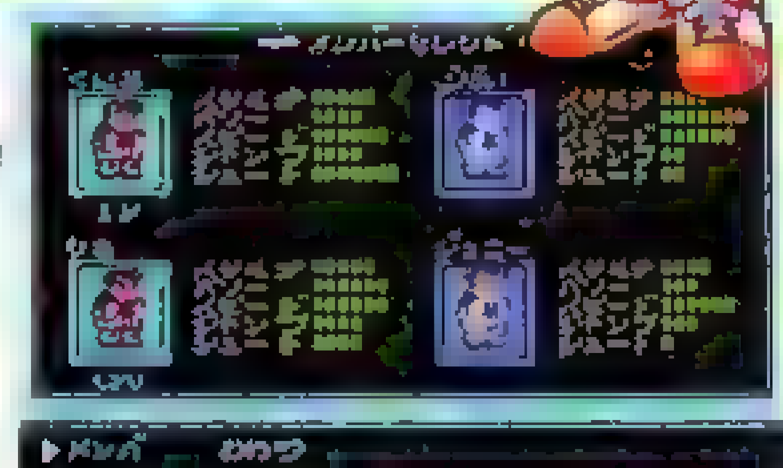
## 游戏的操作方法



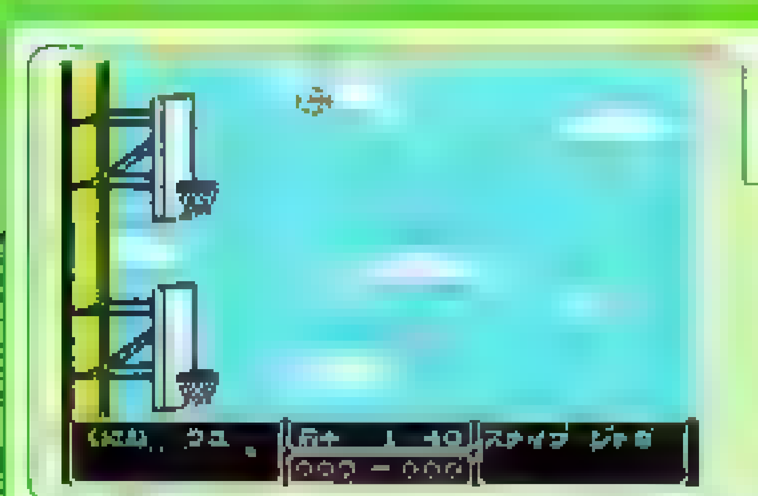
| | |
|---|---|
| 十字键 | 控制人物的移动，双击左或右可以奔跑，在奔跑中双击上键或下键可以做出过人动作。 |
| A键 | （有球时）传球<br>（无球时）拳攻击 |
| B键 | （有球时）投篮<br>（无球时）脚攻击 |
| A＋B | 跳跃，在跳至空中时再按一下A＋B就可以进行二段跳跃。 |



## 选手的各项数值



| | |
|---|---|
| スタミナ | 体力，体力越高，倒地起身或喘气时的恢复速度就会越快。 |
| パワ | 力量，力量高的选手能够更快地将对手打至喘气状态。 |
| スピード | 速度，这项数值越高奔跑的速度就越快。 |
| ジャンプ | 跳跃力，数值越高人物就跳得越高。 |
| シュート | 投篮，很重要的数值，直接影响人物的投篮命中率。 |



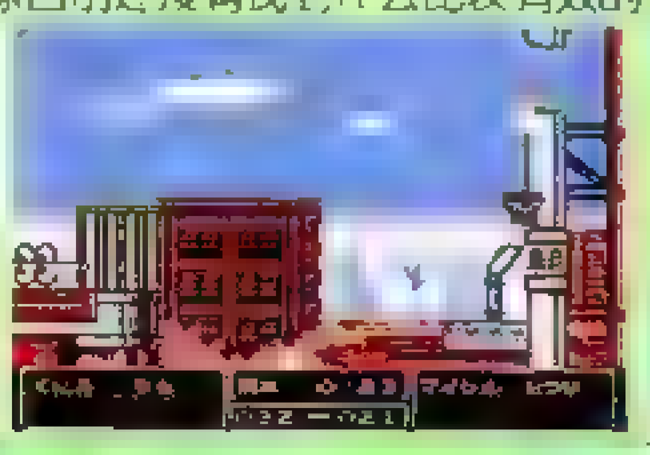


## 游戏心得

游戏中双方都各有三个篮框，其中最上方的篮框投中的话可以得4分，下面两个各能得3分，也就是说一次命中一个篮框的话就能得到10分。

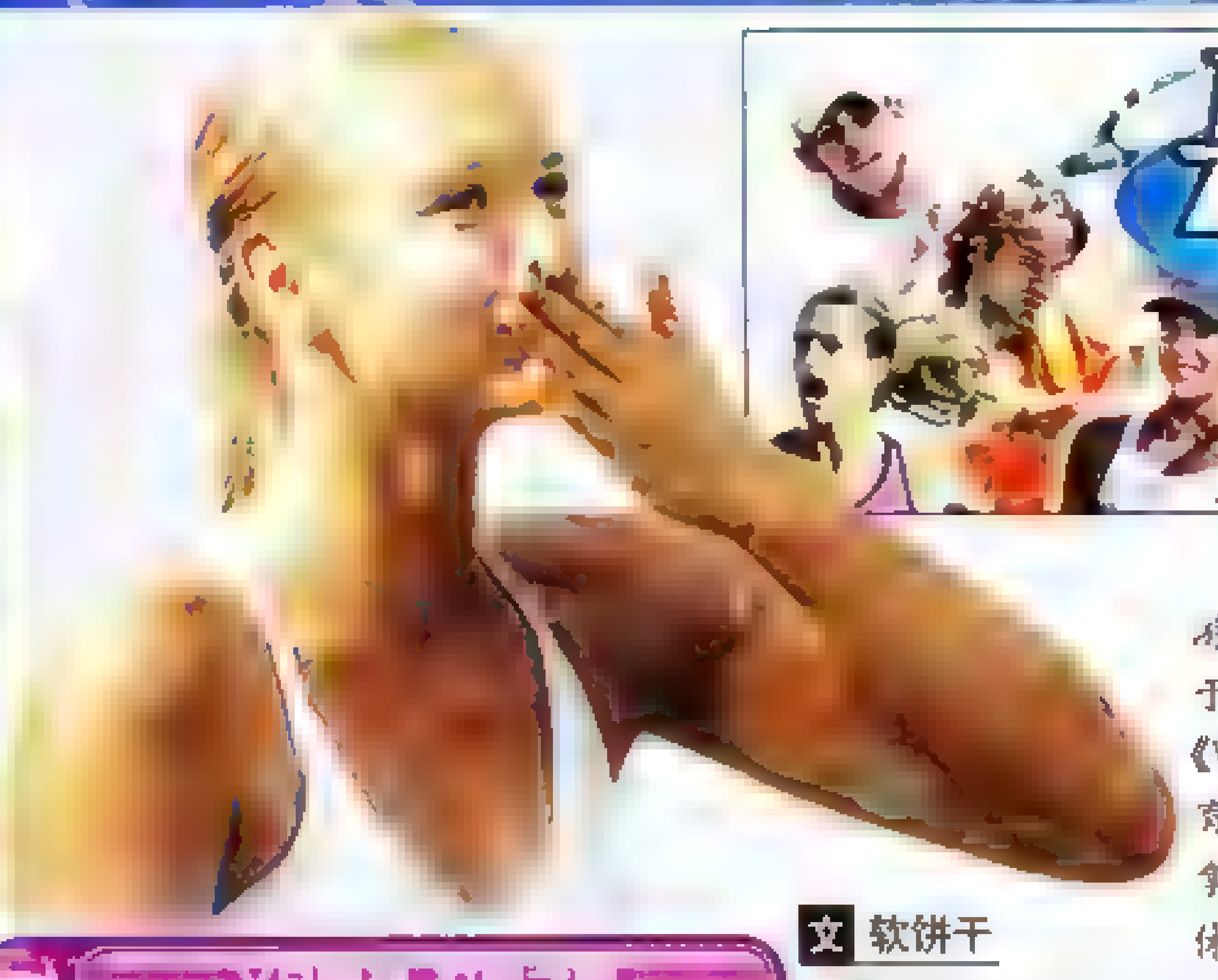


本作中的必杀技出法和《热血高校躲避球部》比较相似，但是感觉要更难发一些。地面必杀球的话大概是跑到第5步时按B键，但空中必杀球目前还没有找到什么比较有效的方法



在篮框下方有一个十字形的标记，只要跳到十字形标记上在选手蹲下时按住B键就能使出灌篮，此时如果是按住上键和B键不放就能冲到最高的篮框处进行扣篮，这个技巧在实战中非常有效。






号称最真实最好玩网球游戏的“《VR网球》系列”，终于在PSP上推出了它的最新作《VR网球 世界之旅》。作为体育迷的软饼干我在第一时间拿到了这个游戏，在不眠不休地奋战了两天后，基本上将游戏的各个模式通关了一遍。自此已是天下无敌，独孤求败，网球拍一出，谁与争锋。特写下此文，希望对于那些还奋战在《VR网球》世界里的玩家们多少有一点帮助，那软饼干我就十分高兴了。

文 软饼干

PSP
◆SEGA◆SPG◆2005年9月[illegible]◆[illegible]
◆1～4人◆168MB◆39.99[illegible]元
◆推荐玩家年龄：全年龄

## 游戏的基本操作

| 平时 | |
|---|---|
| 方向键或摇杆 | 移动选手 |
| X键 | 确定 |
| ○键 | 取消 |

| 比赛时 | |
|---|---|
| 方向键或摇杆 | 控制选手的移动 |
| X键 | 一般的击球 |
| ○键 | 削球 |
| [illegible]键 | 挑球 |
| SELECT键 | 变换游戏的视角 |
| START键 | 暂停比赛 |

| | |
|---|---|
| 一般击球 | 使用最频繁，一般的接发球、抽击、网前截击都可以用它来完成。 |
| 削球 | 主要用来对付对手的大力发球和抽击，这时如果还用X键的话，很容易将球打出界。 |
| 挑球 | 只有在对手已经攻到网前时，可尝试使用挑球打他的身后，因为此时其他的击球方式都很难穿越对手，而不被它截击。 |

## 游戏资料

| 选手资料 | |
|---|---|
| 男选手 | 罗杰·费德勒、蒂姆·亨曼、安迪·罗迪克、休伊特、胡安·卡洛斯·费雷罗、汤米·哈斯、赛巴斯蒂安·格罗斯让、大卫·纳尔班迪安 |
| 女选手 | 马里亚·莎拉波娃、赫塞·达文波特、维纳斯·威廉姆斯、艾米丽·毛瑞斯莫、汉图楚娃、瓦迪索娃、莎拉·贝利、卡罗琳娜·热兰蒂妮 |

| 选手类型 | |
|---|---|
| 强力反手型(STRONG BACKHAND) | 反手回球速度快，力量足，往往可以打出让对手无可奈何的回球 |
| 强力正手型(STRONG FOREHAND) | 正手的力量大，技术好，比较容易控制全局 |
| 强力抽击型(POWERFUL STROKES) | 击球力量大，角度刁，对手回这种球难度比较大 |
| 快速跑动型(FAST RUNNER) | 拥有充沛的体力，快速的跑动，灵活的步伐 |
| 技术全面型(ALL ROUND) | 各方面能力比较平均，可适应各种场地类型的比赛 |
| 发球与网前截击型(SERVE & VOLLEY) | 拥有出色的发球和良好的网前截击能力 |
| 强力回球型(HARD HITTER) | 拥有良好的接发球技术，即使面对对手的大力发球也毫不畏惧。 |
| 击球多变型(VARIOUS STROKES) | 拥有良好的意识，冷静的头脑，回球诡异多变，让人防不胜防。 |

## 场地类型

网球场一般分为：硬地球场、草地球场和红土球场，另外还有一种比较特殊的场地叫做网球地毯。

### 草地球场

特点是球落地时与地面的磨擦小，球的反弹速度快，对球员的反应、灵敏、奔跑速度、奔跑技巧等要求非常高，因此球员也利用此特点大打“攻势网球”，发球上网、随球上网等各种上网强攻战术几乎被视为在草地网球场上致胜的唯一法宝，底线型选手在草地网球场常常无功而返。

### 红土球场

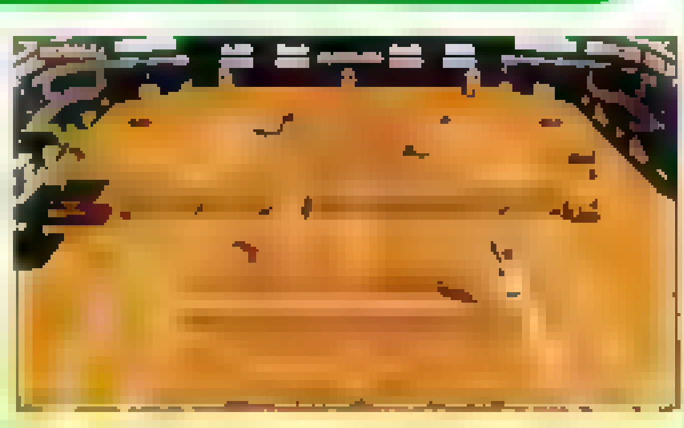
特点是球落地时与地面有较大的摩擦，球速比较慢，球员在跑动中特别是在急停急回时会有很大的滑动余地，这些决定了球员必须具备比在其他场地上更优良的意志品质和更出色的奔跑、移动能力，否则很难取胜。在这种场地上比赛对球员是极大的考验，主要考验其在底线相持的功夫。

### 硬地球场

比较复杂，要视场地所用材料而定，一般而言特点介于草场和红土场之间，其表面平整、硬度高，球的弹跳非常有规律但球的反弹速度很快，另外就是硬地不如其他质地的场地弹性好。总体来说硬地球场比较适合技术全面的选手的发挥。

### 网球地毯

顾名思义，这是一种“便携式”可卷起的网球场，



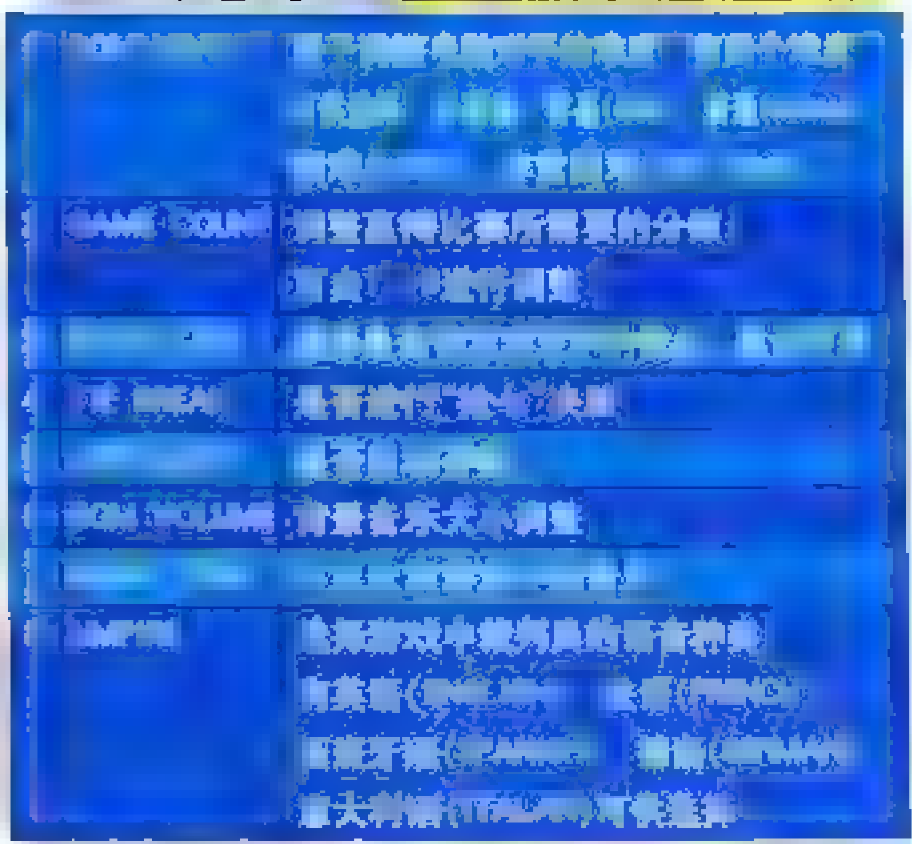
其表面是塑胶面层、尼龙编织面层等，一般用专门的胶水粘接于具有一定强度和硬度的沥青、水泥、混凝土底基的地面上即可，室内室外甚至屋顶都可采用。球的速度需视场地表面的平整度及地毯表面的粗糙程度而定。

## 模式介绍



**小知识** “抢七”决胜：所谓“抢七”决胜，在现实比赛是指在一局比赛中双方都获得了6分，打成6比6平时，此时会采用特殊的规则来决定这一局的胜负，即两人轮流发球，谁先赢得7球，谁就获胜。

## 系统选项（OPTIONS）



| | |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| GAME COUNT | 调整赢得比赛所需要的分数 [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| TIE BREAK | 是否进行“抢七”决胜 |
| [illegible] | [illegible] |
| BGM VOLUME | 背景音乐大小调整 |
| [illegible] | [illegible] |
| UMPIRE | [illegible] |



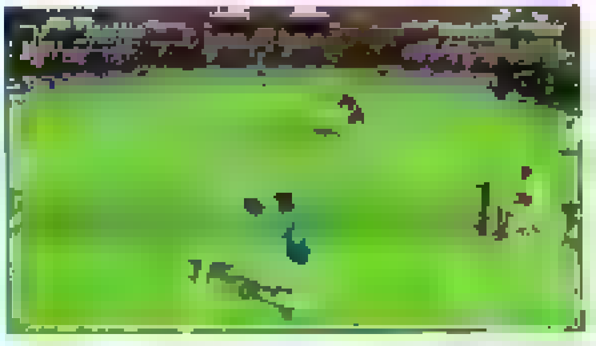
## 表演赛 (EXHIBITION)

进入EXHIBITION模式首先要选择是进行单打比赛还是双打比赛，然后是选择开始比赛时自己所站的位置，接下来是对比赛细则的一些调整(具体如何调整见OPTIONS的说明)，然后就是选手和场地的选择了，最后当然就是开始比赛啦。

## 快速比赛 (QUICK MATCH)

进入本模式后，所有需要在EXHIBITION模式里选择的东西都由电脑给你选好了，你无按任何键就可以进行比赛了。不过好像只有单打比赛，无法进行双打。

## 锦标赛 (TOURNAMENT)



进入本模式后，首先选择单打还是双打，然后是选择选手，然后就是跟游戏为你挑选的对手开始比赛了。从第一场比赛到拿到锦标赛的冠军一共要经历5场比赛，不同类型的对手，不同类型的场地，对你来说绝对是一个巨大而全面的挑战。

## 网球游戏 (BALL GAME)

### 吃水果FRUIT-DASH

主要考验的是你的移动速度和灵活性，所以进行这个游戏一定要选快速跑动型(FAST RUNNER)的选手。游戏中你需要一边躲避发球机发射过来的球，一边收集散布在场上的水果。画面的右方有一个类似HP槽的设定，它会不断地减少，你必须通过不断吃水果来补充它。

### 打砖块BLOCKBUSTER

主要测试的是你的反应能力，比较适合这个游戏的选手类型是技术全面型(ALL ROUND)。游戏中你需要利用击球不断破坏从天而降的各色砖块，同种颜色的砖块在一起的话，可以一起消除。其实这跟玩方块类游戏十分相似，只不过多了个主动消除的过程。

### 撞气球BALLOON-SMASH

主要测试的是你的扣球的水平，强力抽击型(POWERFUL STROKES)的选手比较适合这个游戏。游戏中会有各色气球从天而降，你的目的就是在限定的时间内尽可能多的击破它们。击破一定数量的同色气球就可以增加一点限定时间，所以玩的时候可不能乱打一气，要有选择地各个击破。

### 拦截者BLOCK

主要考验的是你的网前截击能力，对付这个游戏一定要选发球与网前截击型(SERVE & VOLLEY)选手。游戏时你背后有一堵各色砖块组成的墙壁，你要保护它不被发球机发出的球击中。坚持的时间越长，所得的分数[illegible]



## 纪录 (RECORDS)

没什么好说的，主要就是记载你在各项比赛及小游戏中的得分情况。

## 世界之旅（WORLD TOUR）

能够作为游戏的副标题，足以证明本模式在游戏中的重要地位，下面就由我好好地给大家介绍一下这个模式吧。

其实本模式相当于一个养成的游戏，游戏的目标就是培养出世界排名第一的顶尖网球选手，通过这个模式大家一定能体会到作为一个无限风光的顶尖网球选手背后所包含的努力与汗水。

### STEP 1

游戏的第一步是创建你所要培养的人物，一共要创建两个，一男一女，目标直指男子和女子网坛的头把交椅。

流程依次是：取名字(NAME)→头部(HEAD)：可以对脸部(FACE)、皮肤(SKIN)、头发(HAIR)及头发颜色(HAIR COLOUR)进行编辑→身体(BODY)：对身高(HEIGHT)和体重(WEIGHT)进行设置→运动(PLAYS)：对自己用哪只手持拍(ACTION HAND)和反手回球的方式(BACK HAND)进行设置→装备：主要对球拍(RACQUETS)、上衣(SHIRTS)、短裤(SHORTS)的颜色以及护腕的有无(WRISTBAND)进行设置。



设定完人物后，就要给他们安一个家，此时世界各地任你选择，挑一个自己喜欢的地方吧。其实安家这一设定纯粹是为了好玩外加多一点真实感，对游戏的实际过程不会有影响。

### STEP 2

做完这些前期工作后，我们的刻苦训练就要开始了，想成为世界第一可不是说说就可以的。此时的世界地图上会出现一些小设施的标志，共分为4类，首先让我们对它们进行一个大致的了解吧。

### 我的家（HOME）

就是你先前所安的家，在这里面你可以观察选手的能力(STATUS)、为他们更换装备(GEAR)以及休息(REST)。

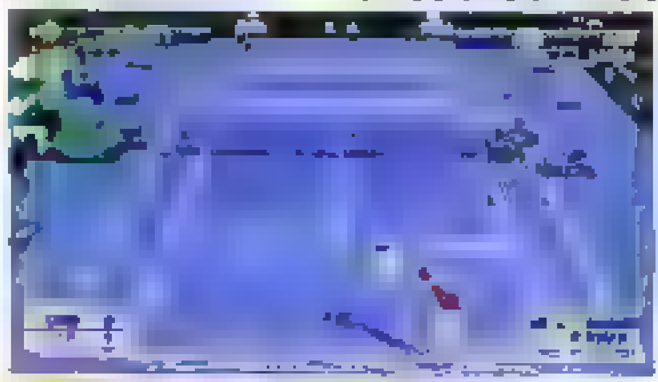


**能力：** 通过这个选项我们可以清楚地看到选手的能力被分为4个大项，每个大项下又有若干的小项，十分的详尽。




**更换装备：** 主要为后期你通过购买有了各式各样的网球装备后而准备的，通过换装让你的选手时刻都保有一种新鲜感。

**休息：** 游戏中选手是有体力槽设定的，比赛或训练都会消耗体力槽。体力槽过低的话选手的状态就会下降，将直接影响到比赛和训练的效果。此时就需要回到家中通过休息来恢复体力，记住这可是很重要的哦



**小知识** 游戏中给自己的人物设置身体状况时，用到的是欧美的计量标准，可能有些玩家不是很熟悉，下面给出兑换公式，以方便大家的设置。高度：1英尺=12英寸，1英寸=2.54厘米；重量：1磅(lbs)=0.454千克

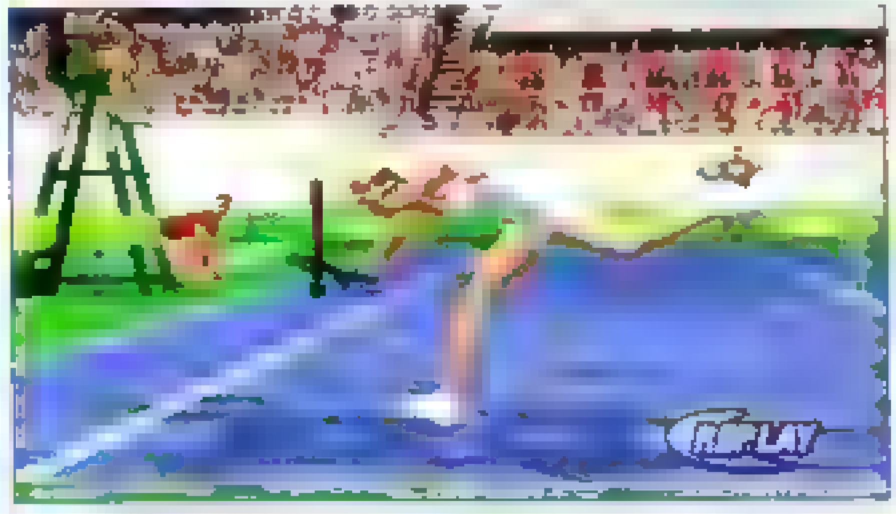


**训练(TRAINING)**

凡是以TRAINING作结尾的地方，就都是进行训练的地点。如发球训练(SEVER TRAINING)、截击训练(VOLLEY TRAINING)等等。不过说是训练其实就是一些各式各样的小游戏。游戏中共有八个小游戏分别对应4个大能力的训练，下面就对各个小游戏做一个简单的介绍。

**发球训练(SEVER TRAINING)**

骄傲的狙击手(PRIZE SNIPER)：场的对面放置了一条环形传送带，上面有各式各样的物品，你需要通过发球将上面的物品击落来取得分数。用指定数量以内的网球数取得规定的分数，即算过关。取得高分的要点就是尽量要做到一球击落多个物品，否则很难过关。



瓶子破坏者(PIN CRASHER)：说简单点就是用发球来玩打保龄的游戏，通过五轮的击球达到一定的分数即可过关。要点是注意保龄球瓶的摆放位置，来调整自己的发球，尽量让球从保龄球瓶摆放的三角形的侧前方切入。

**步伐训练(FOOTWORK TRAINING)**

危险的旗帜(DANGER FLAGS)：类似于网球游戏里介绍的吃水果的小游戏，不过是水果变成了旗帜，安全夺得所有旗帜即算过关。获胜要点是多使用急停，侧移的技巧，不要一味的直线奔跑。

罐子践踏者(STOMPER)：目标是在指定的时间内踩够规定数量的罐子，当然在此期间你还要通过不断击球，让由发球机器里发出的球保持在活球状态，即不能让球在地上弹上两次，否则就要重新接受发球，浪费大量时间。过关的技巧很简单，就是击球时使用挑球键击球，这样球飞行时间会比较长，使你有足够的时间去踩罐子。

**抽击训练(STROKE TRAINING)**

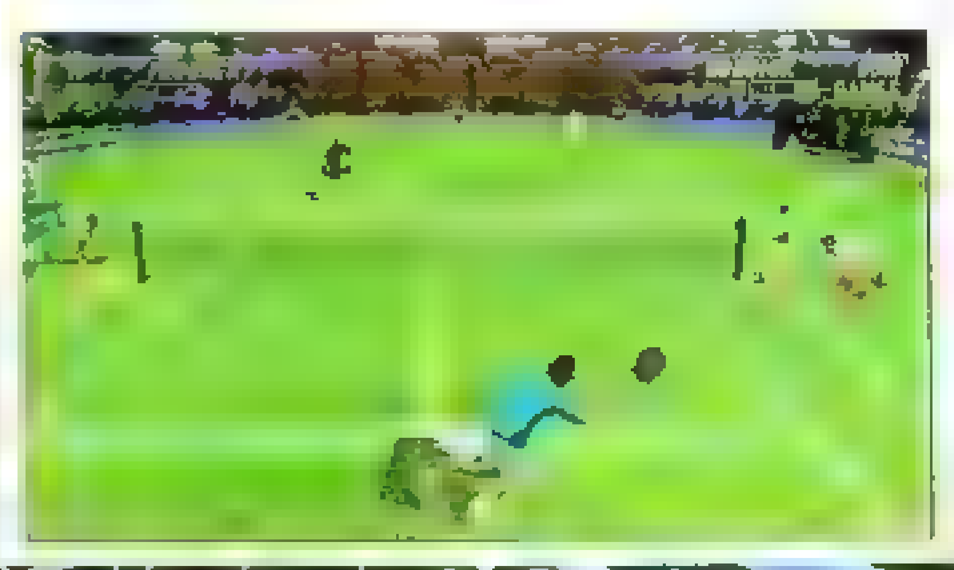
坦克攻击(TANK ATTACK)：场地的对面会有坦克不断发射炮弹过来，你需要将这些炮弹击回去，在指定时间内击爆坦克。获胜的技巧是不要离网前太近，这样击出的球威力不够大，保持好适中的距离最重要。

碟子射击者(DISC SHOOTER)：是让你用规定的网球数，让场地对面地上的碟子全部翻一个面。这里记住一条重要的规则即可，那就是任何两个被球击中翻面的碟子之间夹有其它的碟子，那么这些碟子也会自动的进行翻面。多利用这个规则吧。

**截击训练(VOLLEY TRAINING)**

外星人入侵(ALIEN FORCE)：场地的对面有一堆移动的发球机，你需要在限定的时间内，通过将它们发出的球拦回去，将它们全部击破。难度不大，紧随机器的移动而移动，出手快一点就可以了。

牛的眼睛(BULLS EYE)：通过将发球机发出的球拦回到对面场地上环形区域来取得分数，限定时间内取得一定分数即可过关。要诀是多用挑球和削球进行拦截，这样球飞行的距离比较远，容易击中高分区。



## 商店(TENNIS SHOP)

商店数量会随着你的世界排名的不断提高而不断增多。商店主要出售五大商品：球拍(RACQUETS)、球衣(APPAREL)、护腕和球鞋(ETC.)、双打伙伴(PARTNER)、球场(STAGE)



其中球拍和双打伙伴会对游戏的实际比赛过程产生影响。好的球拍可以提高选手的有关击球方面的素质，所以比较重要，所以有新商店出现的话，最好先进去看看有没有什么高级球拍卖。双打伙伴这一选项是让你同一位选手签约2个月，这样你才能够参加双打比赛，否则是不行的。

## 日程

游戏中时间的流逝是以周为单位的，训练，休息，比赛做任何其中的一件事都会耗费一个星期的时间。在游戏中你可以通过按L键来切换所使用的男女角色，按START键可以查看日历。然后就是根据这些信息，合理的安排训练比赛，争取在最短的时间内登上世界第一的宝座。

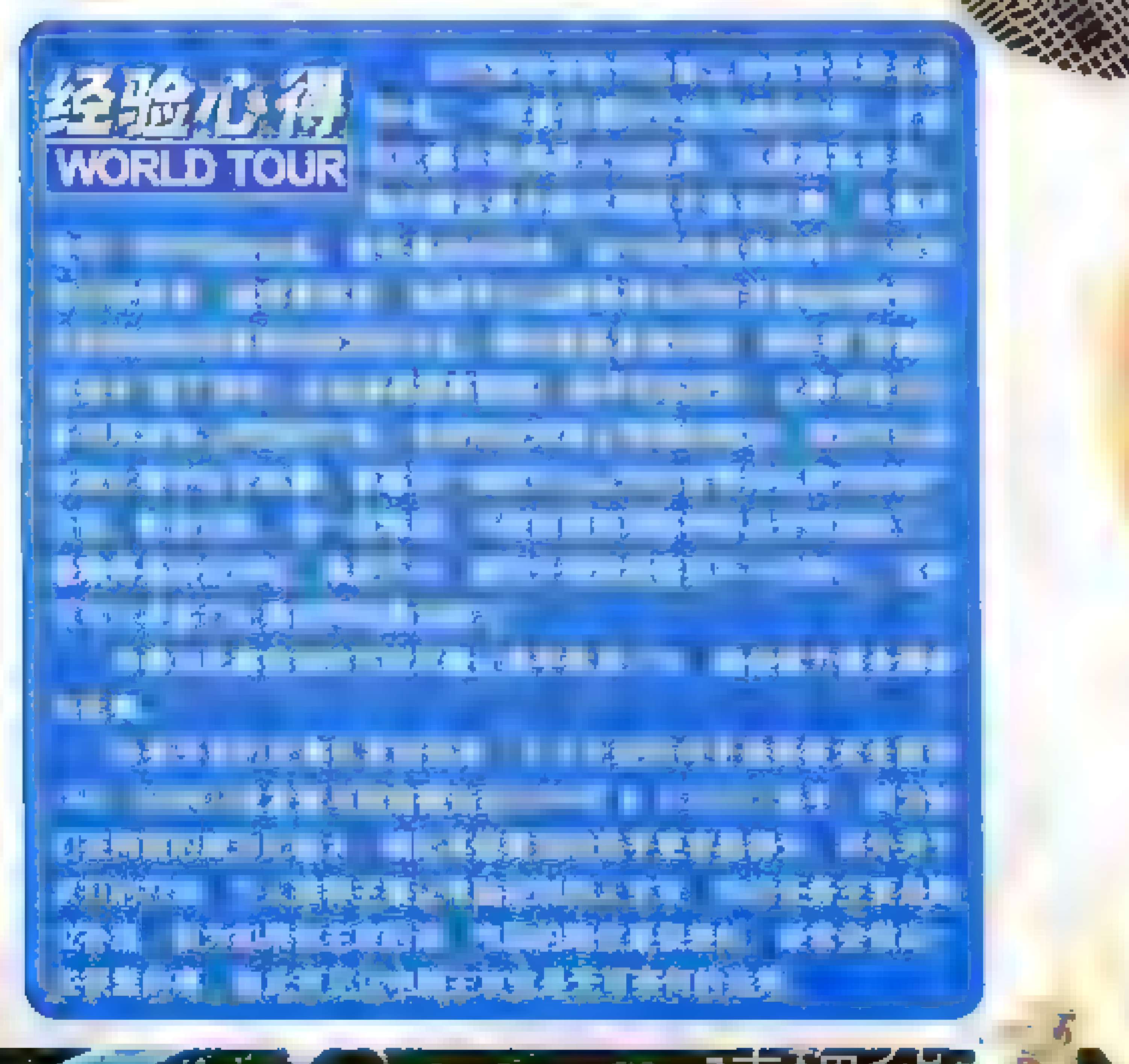
## 比赛

比赛共有五类：男子单打(MEN'SINGLES)、男子双打(MEN'DOUBLES)、女子单打(WOMEN'SINGLES)、女子双打(WOMEN'DOUBLES)、混合双打(MIXED DOUBLES)。

比赛的日程安排会在日历上给出，蓝色的图标表示是男子比赛，红色的表示女子比赛，绿色的表示混合比赛。图标上画有一个人是单打比赛，两个则是双打比赛。

同时在世界地图上将要举行的比赛都会以赛场的形式标注在地图上，同时显现参加这项比赛所需要的世界排名，只有达到要求才能参加比赛。





# MEDIEVIL RESURRECTION

PSP

◆SCEE◆ACT◆2005年9月 [illegible]日◆美版
◆记忆要求168KB◆39.99美元
◆支持多人游戏

文 软饼干

不知大家是否看过蒂姆·波顿的电影《圣诞惊魂夜》，我想看过的人一定对里面那充满魔幻色彩的奇特人设过目不忘吧。那种略显黑暗却又充满诡异色彩的风格其实并不适合小孩子去看，反而是对青年人有着莫名的吸引力。[illegible] Let's Go!

## 故事

邪恶的死灵法师扎诺克在一本古老的魔法书中发现了一个强大的恶魔，带着这个恶魔和自己新获得的力量，他来到了和平的小镇甘多米尔，一时间晴朗的天空变得乌云密布，扎诺克开始施展他那邪恶的魔法，无辜村民们的灵魂被扎诺克全部收进了他手中的法杖，他们的躯体变成了一群没有思想的僵尸，我们的骷髅骑士丹沉睡的地下墓穴也被扎诺克占据变成了他的老巢，对这种不请自来且毫无礼貌的坏蛋，丹自然不会手软，他要重新披挂上阵，解救小镇甘多米尔，成为真正的英雄。



## 操作

| 基础篇 | |
|---|---|
| X键 | 轻攻击 |
| □键 | 重攻击 |
| ○键 | 跳跃 |
| △键 | 冲撞 |
| 方向键和滑杆 | 丹的移动 |
| L键 | 防御(装备盾的情况下) |
| R键 | 调整视角(按一次R，视点自动回到第三人称追尾视角) |

### 进阶篇

■在装备盾的情况下，按三角键，可以使出冲撞攻击，此时丹会拿盾牌撞击敌人。

■在装备盾的情况下，按住L键，再按方向键，此时丹会举起盾缓步向前走。

■按住R键可以锁定丹的面对方向，这样丹就可以做出侧移之类的动作了。

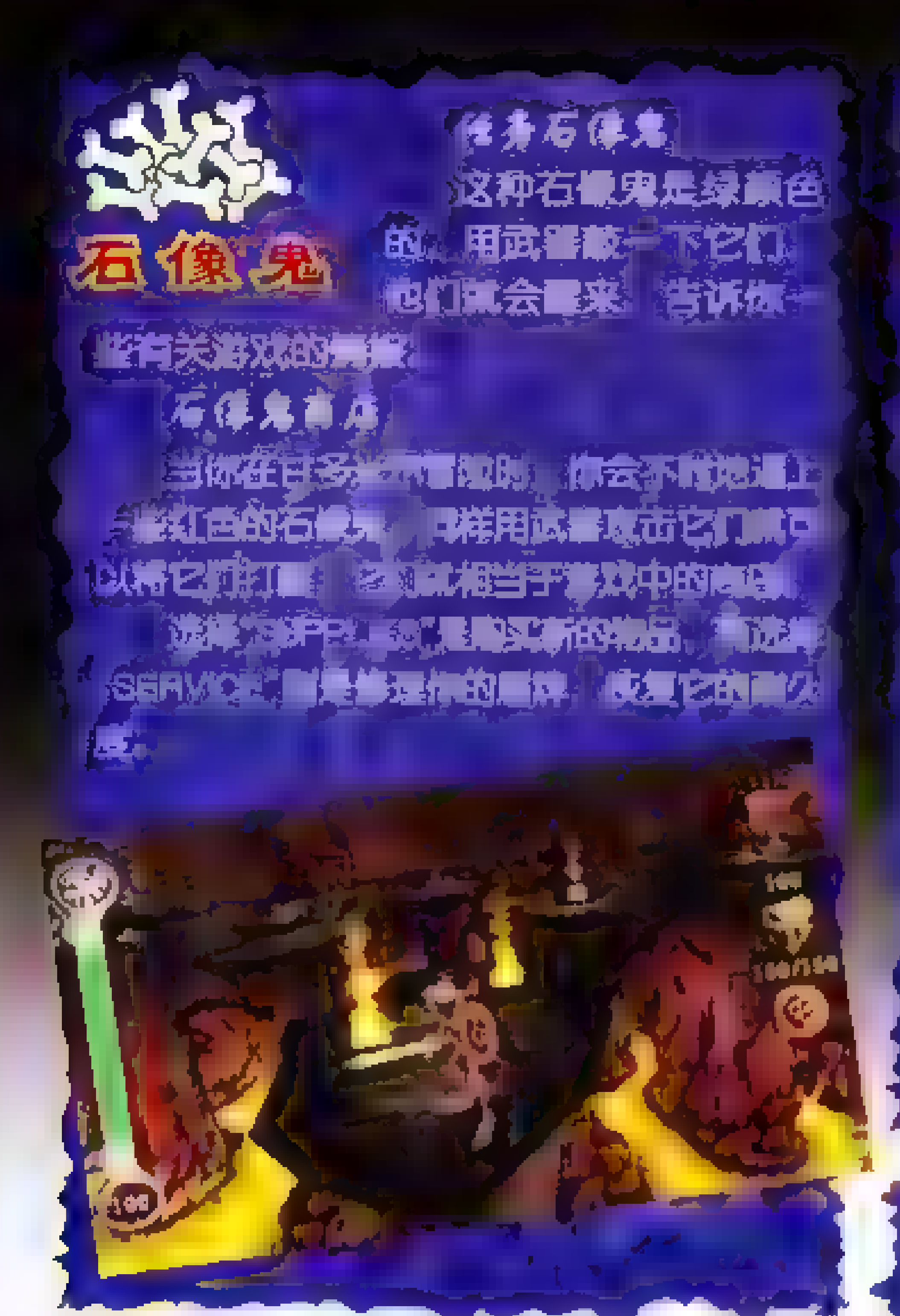
## 系统关键词

### 圣杯与英雄大厅

丹在游戏中的主要目标就是要改变自己过去胆小怕事的懦夫形象，证明自己是一个真正的英雄，因此他必须完成甘多米尔的传奇英雄们交给他的一系列任务，来赢得他们的尊重。这些任务主要就是让你收集各个关卡中隐藏的圣杯。[illegible]在游戏中的一些关卡中隐藏着一些金质圣杯，[illegible]丹要想拿到它们就必须完成两个任务，[illegible]找到圣杯，[illegible]收集足够多的敌人灵魂，一旦达成了这两个条件，在过关后你就会被传送到英雄大厅，拿到英雄们给你的奖励，赢得他们的尊敬。

[illegible]英雄大厅一共[illegible]，当然你一开始是不能去那里的，只有一步一步完成有关圣杯的任务，才能一步一步地在英雄大厅前进。





## 石像鬼

**任务石像鬼**

这种石像鬼是绿颜色的，用武器敲一下它们，它们就会醒来，告诉你一些有关游戏的情报。

**石像鬼商店**

当你在[illegible]冒险时，你会不时地遇上一些红色的石像鬼，同样用武器攻击它们就可以将它们打[illegible]，它们就相当于游戏中的商店。

选择"SHOP"就是购买新的物品，而选择"SERVICE"则是修理你的盾牌，恢复它的耐久度。

## 物品

在游戏中按一下Triangle键，你就会看到游戏中的物品被分为了近战武器、远程武器、任务道具和钥匙。

近战武器主要是剑、斧之类的，同时包括盾牌，其中木棒和盾牌有耐久度的设定，耐久度降为0的话，就不可以使用该道具了。

远程武器主要包括飞镖、弓箭、弩之类的，不过最有关的还是丹的胳膊，当然也被列为远程武器之一。

任务道具：这种道具在过关的过程中[illegible]，只有在特定的地点使用时，才会发生作用，推动剧情的发展。

钥匙：用于打开某些地方锁着的大门，与任务道具一样只能在特定地方使用。

## 书籍

游戏的过程中你可以看到很多放在书台上闪闪发光的书，用武器攻击书台就可以阅读它们，其中的内容主要包括有关游戏的各种操作和游戏的一些相关情报，不要小瞧这些信息哦，它们可是很有用的，请大家仔细阅读。

## 符文石

游戏中你会收集到各种颜色的符文石，大致有绿色符文石、黄色符文石、蓝色符文石和红色符文石。它们的用途主要是用来打开游戏中一些[illegible]，在需要用符文石来打开的门的旁边都会有一支相应颜色的叉，把找到的符文石交给它，门就打开了。

## 经验心得

一、木棒在游戏的初期很有用，它的主要用途有两个：一、敲碎场景中的一些摆设，如大石球、墓地的棺材板之类的，以此发现新的通路。二、可以被火点燃，做成火炬，以此点燃别处的机关。所以当你在一个场景不知所措时，多想想木棒的用法吧。

二、本游戏中用剑连续攻击敌人，很容易也被敌人攻击到，且没有什么好的躲避方法，加上攻击时丹于转来转去，很容易击空。所以还是推荐多使用远程武器，比近战武器安全得多，不过远战武器的弹药是要花钱买的，没有钱的话，那只有拿剑硬拼了。

二、盾牌的冲撞攻击伤害力不错，特别是在敌人很多时使用，往往在冲出重围的同时还可以给敌人以重创，记得多用。



四、游戏中基本上没有什么动作性的要求，所以如果 个地方你尝试了几次还是跳不过去，那就不用尝试了，那 定是因为现阶段你就是过不去的。

文 冯修 海文







# 跳跃在星光大道上的水管工

## ——《超级马里奥兄弟》20周年盛典（上）

1985年9月13日，游戏史上最具影响力的作品《超级马里奥兄弟》诞生；20年后的今天，《超级马里奥兄弟》将迎来其二十岁的纪念日，同时，任天堂也把GB家族的最新成员GBM以及三款GBA游戏的发售日定在了这一天，作为对《超级马里奥兄弟》纪念。下面，就让我们从历史入手，来回顾一下这款伟大的游戏和这位大胡子水管工。

## 蘑菇王国的神话

对于一个有着20年历史、即使复刻也会立刻大卖的奇迹之作《超级马里奥兄弟》，简直不知该从何说起，但一定要说的话，那我们就从一些鲜为人知的事情切入吧。

### 有时，突破就像走出屋子

各位玩家对那种从左打到右的关卡设定都再熟悉不过了吧？不过在20年前，整个业界却都因为无法突破当时固定版面的思维限制——那时，无论是街机、家用机还是掌机Game Watch，都诞生了《马里奥兄弟》、《大金刚》等诸多固定版面佳作，但盛极必衰，当时将固定版面的游戏乐趣发掘得淋漓尽致的游戏制作者们，无不为寻求突破而苦恼。

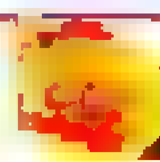


▲固定版面ACT的代表作之《大金刚》系列

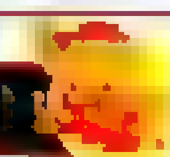
而《超级马里奥兄弟》之所以成为游戏史上的丰碑之作，就是因为它是世界上第一款卷轴动作游戏，这种设定令游戏的活动空间大大增加，使游戏突破了固定框架的模式，使混沌初开的游戏界向前迈进了最重要的一步。而开发这款划时代的游戏的、当时32的宫本茂谈到制作游戏时，曾说了以下的话：“人们总说玩游戏对眼睛不好，那是因为游戏的背景是黑色的。于是我想在这样的背景下寻求一种突破，我所想到的是在蓝天和宽广的空间内自由奔跑、跳跃……”宫本茂将他的想法付诸了现实，游戏的世界也从此变得美丽宽广起来。回想起那一段历史，我们发现，有时，突破真的就像打开房门走出屋子一样——



◀30多岁时的宫本茂　从他身旁的马里奥周边产品可以看出马里奥在当时的受欢迎程度。



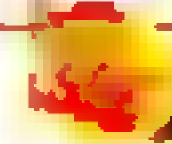
## 《超级马里奥兄弟》原本是FC的谢幕之作？





▲宫本茂自己都不会想到原本的"谢幕之作"竟然开辟出一片崭新的天地！

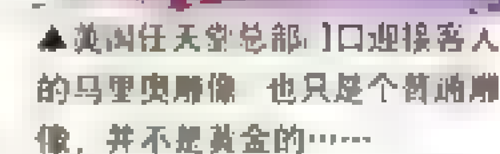
前面说了，20年前，当固定版面游戏的乐趣被挖掘得差不多时，整个游戏界也就需要寻求一个突破了，但走出屋子说起来容易做起来难，因为谁也不知道走出屋子后到底是鸟语花香还是猛兽横行。即便是宫本茂，也是在接到给FC一款谢幕之作的任务时才放开手脚按自己的那个想法去做。结果当一个新的、有着蓝天绿地的广阔的游戏世界出现时，几乎所有玩家都为之疯狂——游戏世界原来可以这么美丽！游戏的大受欢迎出乎了包括宫本茂本人的预料，不仅让《马里奥》发展壮大成为一个庞大的系列，也让当时的FC乃至整个游戏业迎来了前所未有的繁荣！



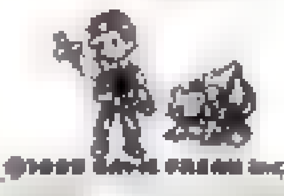
## 20年的记录——全球总销量4024万！

4024万份的销售记录！简直难以想象，对照一下NGC上最高销量的游戏《超级马里奥兄弟DX》的540万份的全球销量，就更能明白4024万份这个数字的可怕了。

如果把这4024万份游戏按照4900日元的定价计算的话，那么销售所得的金额就突破了1971亿7600万日元。而创下这个奇迹的宫本茂先生也得到了一座别墅作为奖励，别墅门前还有一座马里奥的黄金雕像呢。



▲美国任天堂总部门口迎接客人的马里奥雕像，也只是个普通雕像，并不是黄金的……




▲顺便提一下，日本国内游戏销量的排第二的是《口袋妖怪 红·绿》，销量为519万份。

上面说的是《超级马里奥兄弟》的全球销量，实际上，即使是日本国内681万的销量，在这20年中也是一支独秀的。尤其是最近的家用机市场，一款游戏想要达成100万销量就已经非常困难了。难道宫本茂20年来创下的记录已经不可能被打破了吗？

**世界游戏史销量榜 TOP 20**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 超级马里奥兄弟 | 4024万 | 任天堂 | FC | 1985 |
| 3 | 打鸭子 | 2831万 | 任天堂 | FC | 1984 |
| 5 | 超级马里奥大陆 | 1841万 | 任天堂 | GB | 1989 |
| 7 | 口袋妖怪 红·绿 | 1431万 | 任天堂 | GBA | 2002 |
| 9 | 超级马里奥大陆2 | 1110万 | 任天堂 | GB | 1992 |
| 11 | 马里奥赛车64 | 987万 | 任天堂 | N64 | 1996 |
| 13 | 超级大金刚 | 930万 | 任天堂 | SFC | 1994 |
| 15 | 007黄金眼 | 808万 | 任天堂 | N64 | 1997 |
| 17 | 最终幻想8 | 778万 | SQUARE | PS | 1999 |
| 19 | 最终幻想10 | 752万 | SQUARE | PS2 | 2001 |

## 传世名作的开发时间只有八个月

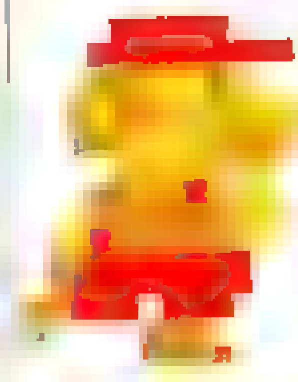
宫本茂和他的开发团队开始着手进行《超级马里奥兄弟》的开发工作是在1985年初，经过短短八个月后，就将游戏开发完成，9月13日正式发售。更令人吃惊的是在这段时间内他还同时还在开发第二年2月发售的磁碟版《塞尔达传说》，真令人难以置信啊。



▲《少年 Magzine》也曾经连载过描写这一段开发过程的漫画。

## 容量小不是问题，关键在于创意！

当时的卡带由于技术关系，只有很少的容量供开发人员们发挥。宫本茂非常希望能够在规定的容量限制内尽多地增加登场人物的数量以及人物的动作数量——他的确做到了，为了节省容量，宫本茂将原本放在天空中的云原封不动地放到地面上，再将颜色变为绿色，这样一朵云就变成了草，按照这样的方法就能节省出不少容量。看来好点子都是逼出来的……

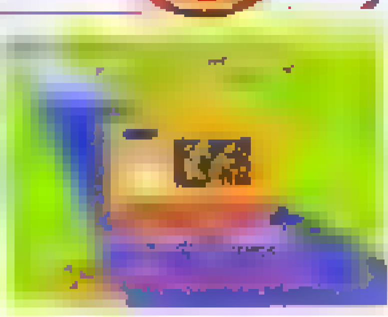


▲马里奥的走动实际上是由三种固定的动作组合而成

## 《超级马里奥》消息小汇总



20年前超级大作的超级朴素广告在日本取得空前销量的《超级马里奥兄弟》，当年的广告做得可是非常朴素哦，什么演员都没有，只是介绍了游戏的画面，可以说就是 款低预算的的作品。至于任天堂首次在广告中使用演员，那还是在次年发售的磁碟机系统的电视广告中了。



▶当时的广告中的台词：在FC上展开梦幻般的大冒险——《超级马里奥兄弟》！在神秘力量下变大，地面 地下 海洋 天空 一个个令人不可思议的世界在等着你 《超级马里奥兄弟》新发卖！

## 传说中的不死之身马里奥……

据说，有一些《超级马里奥兄弟》的ROM是不会死人的，这样通关就轻松多了！不过紧张感、游戏性什么的也就都没了……

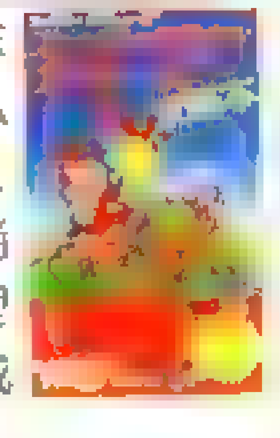


▲玩游戏是不错的休闲方式，做攻略却是个苦差事，碰到这样的ROM，做攻略的小编也会偷着乐呢。



## 断货书店接连出现，攻略本是当年的最畅销书

各位逛国外游戏网站，会看到许多游戏的攻略本，那么最初的攻略本又是从哪诞生的？答案还是在《马里奥》，当年德间书店出版的《〈超级马里奥兄弟〉完全攻略本》在当时成为连续两年最畅销的书籍。



## 很多人物的名字都是来自于食物

我们平时说《马里奥》中的角色，像蘑菇头（香菇小子）、桃子公主（碧奇公主）这些都是直接来源于食物的，而库巴这个名字则取自于韩国料理。



▲不知道把库巴设定成吐火是否和韩国料理很辣有关？（有关吗？）

## 马里奥带动主机销量！FC杂志大受欢迎

告诉大家个知识，世界上最早的FC专门志叫做《Family computer magazine》，于1985年7月创刊，也就是《超级马里奥兄弟》发售前的两个月，不过最初销量并不多，但随着《超级马里奥兄弟》的热卖，这本专门志每月的发行量也跟着成倍地攀升，最高时销量几乎接近了100万本，真是羡煞人也！



▲最高销量几乎达到100万的FC专门志。

## 《马里奥》的动画剧场版

名气大了自然会有好事主动找上门。马里奥的一鸣惊人让动画界也为之震惊，给予了相当的重视的松竹于1986年拍摄了动画剧场版《超级马里奥 碧奇公主救出大作战！》。



▲这是玩家们第一次看到正常比例的《马里奥》中角色的动画演出。

## 好莱坞将马里奥搬上银幕！

1993年圣诞节期间，由好莱坞环球影业公司拍摄的《超级马里奥兄弟》在全美上映，虽然电影素质一般，但借助角色的魅力，该部电影还是取得了不错的票房成绩，而女主角戴茜后来还以碧奇公主的妹妹的身份出现在《马里奥赛车 双重冲击》中。






## 连披头士也甘拜下风的《马里奥》游戏音乐

《超级马里奥兄弟》可以说是开创了“游戏音乐”这一领域的先锋。作为被反复聆听的曲子，《超级马里奥》兄弟受欢迎的程度甚至可以说超过了披头士乐队。这些熟悉的曲子在当时的影视作品以及电视节目中，也作为游戏音乐的象征而被无数地次使用。



## 无处不在的马里奥

前面说了，马里奥已经涉足了电影、动画和音乐，当然还有游戏，但他涉足的游戏不仅是马里奥相关的游戏中，在许多与马里奥毫无关系的游戏里，马里奥也会时不时地出现。比如《模拟城市》里马里奥的雕像，《卡比》里作为观众出现在观众席上，以及《超级大金刚2》通关后出现的马里奥和耀西的雕像，甚至《洛克人EXE》中那身马里奥的工作装……马里奥给人的感觉真是无处不在啊



▲ 救本来和马里奥没有关系的游戏。

雷伊　怎么能说无处不在呢？PS2上哪款游戏有马里奥乱入了？

马修　这个无处不在是有地域限制的嘛，必须是在任天堂的主机、掌机范围内……

雷伊　那还叫“无处不在”吗？

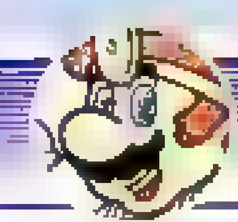
马修　……

## 人气胡子大叔的周边产品也大受欢迎！

在美国，马里奥早已成功超越了米老鼠成为了最受欢迎的人物。玩具厂商们当然不会放过这么一个市场价值极大的大胡子，一时间，市场上涌现了大量的马里奥相关产品，仿佛是任何东西只要和马里奥沾上边就能大卖特卖一样！



▲烤面包模具　▲曲别针　▲徽章　◀钢笔　▲削皮器　▲病历　▲抱枕



# 马里奥和这个名字的由来



马里奥形象最早出现于《大金刚》中被大猩猩抢了女朋友的木匠，这个痴情大胆的矮子硬把女朋友从巨大的大猩猩那里夺了回来并囚禁了大猩猩。类似的故事在中国古代也有，说一个卖烧饼的、叫武大郎的矮子，他那漂亮的老婆被又帅又有钱的西门庆给勾引去了，于是他就也去要，可最终不仅没夺回老婆，还丢了命。比起武大郎的悲惨结局，这个木匠夺回老婆只是个辉煌的开始。

木匠当时的临时名字叫“JUMPMAN”，你可以音译为“约普曼”，也可以意译为——说到这，忽然想起以前大家的英语水平糟到不知“Mario”该怎么读时，就都称《超级马里奥兄弟》里那个蹦蹦跳跳的小人叫“跳人”，没想到还真撞中了，而且是他刚出道不大为人知时的名字。

“跳人”毕竟是临时名字，当美国任天堂制作组在给这个胡子大叔取名字时，大家都不约而同地想到了仓库的房东马里奥——长得实在是太像了，于是大家就把马里奥这个名字也起给了游戏里的胡子大叔，并在《大金刚 Jr》中正式使用。

## 马里奥的形象变迁

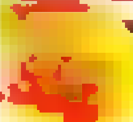
红色的衬衫和帽子，蓝色的背带裤，大胡子，大鼻子……这些如今已是马里奥的代表形象了，那么这个形象最初又是如何设计出来的呢？

## 马里奥的形象和当时的技术有直接关系



20多年前的图形处理技术并不像现在这样发达(20年后人们也许还会用同样的话评价现在的图形处理技术)。在低分辨率的显示下，为了区分四肢躯干，使人物有走动的感觉，当时设计师们就用红蓝这样明显的配色配给了上衣和裤子。发型也不好设计——实际上就是设计完，看起来也是一团糟，于是设计师就给他扣一顶红色的帽子。面部最不好设定，想在16×16的点阵内描绘出有个性的脸实在难办，设计师就给他加个大鼻子，但鼻子大了嘴巴又不容易表现，于是设计师就干脆弄一撮大胡子来个一不做二不休……当时给马里奥设定形象的大师们肯定们想到，这个使用了诸多取巧设计的形象，竟然成为了一个游戏界的大明星！





## 马里奥头像的变迁

我们先来看马里奥的头像的变迁，看得出来，马里奥的形象是越来越滑稽，越来越可爱的。












## 全身形象的变迁

再来看全身形象的变迁，注意，在《超级马里奥兄弟》中，他的背带工装也变成了红色。











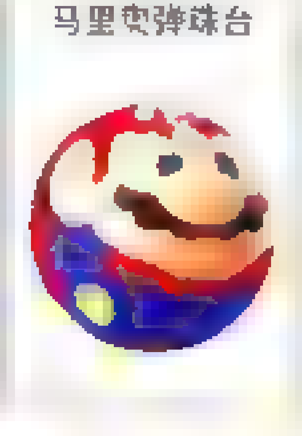






马里奥对瓦里奥


纸片马里奥










本来还有很多庆祝项目，但由于篇幅关系，本辑就先给大家介绍这些，下辑的《超级马里奥兄弟》20周年的盛典还会继续，欢迎大家继续捧场！

文 阿实 编 海文




# 《龙战士3》流程攻略

## 游戏特色系统简介

**师匠系统：** 游戏中的世界各地有很多"师匠"（即师父），只要找到他们并满足一定的条件就可以向他们拜师，拜师后可以在一定程度上改变人物的能力成长值，并且还能修得许多特技，每学一个新特技都要求人物上升一定的等级（从拜师时开始计算），等级要求达到之后就可以回到自己的师父身边学习新的特技了。但要注意的是，如果中途变更了自己的师父的话，那么之前提升的等级是不会被计算在学习新技能所需的等级之内的。所以选择自己的师父时一定要谨慎。

**龙变身系统：** 游戏中的主人公有着独一无二的特技，那就是可以利用"ジーン"的力量变身成各种各样的龙，变身后，每回合都会损失一定量的AP，AP耗完时就会解除变身。在变身为龙后主人公的各项能力都会有所上升，并且还会具备一些特殊的性质或属性。

变身时系统允许玩家在已经得到的ジーン中选择三个来进行组合，随着玩家使用ジーン的不同，变身后的龙也会产生很大的变化。其中存在一些特定的组合。一些常用的特殊组合见文后的附表。

**学习系统：** 在战斗中可以用"见る"这项指令来学习敌人的一些招式，但是选了这一项后是无法同时攻击的，因此最好在HP较多、补给充足的情况下使用。

**操作方法**

十字键、摇杆：控制人物的移动及光标的移动。

○键：决定

×键：取消、使用人物的特殊动作

□键：快跑

△键：打开菜单。

R键：按住后再按方向键可以在一定程度上转换画面的视角。在战斗中按下R键可以叫出"逃跑"选项。

L键：更换队伍的首名队员。在战斗中按下L键可以叫出"突击"选项。

道具的使用、装备的更换，阵型的改变等都是在菜单画面中进行的，由于都是采用图形表示，比较直观。这里就不再赘述了。

## 游戏流程

游戏中的主人公名字可以自由设定，下文按系列传统将主人公命名为"リュウ"（龙）

### 幼年期部分

故事从一座矿山的深处开始，幼龙从水晶中出来后便要与ギリー、モーグ战斗，利用特能可以轻松取胜。胜利后可以在烧焦的尸体上得到こげたツメ。





离开矿山，并与クレーンぎし和ビルダ战斗，这里会按剧情强制败北。

被关在笼子中时，不断按方向键就可以将笼子从火车上弄下去。发生与レイ和ティーポ相遇的事件。

龙醒来后从シーダの森中出来后来到南边的マクニール村，进村后发生レイ和ティーポ偷盗食物未果的事件，二人打算让龙加入他们的偷盗行动，之后レイ会为主人公偷一套最初的装备，同时レイ和ティーポ加入成为伙伴。

来到ウールオル街道，雷伊和提波打算在这里打劫，先按照系统提示在草丛处藏好，不过来者却是ババデル，三人无机可乘，之后レイ决定去ババデル的小屋偷食物。

来到シーダの森内ババデル的小屋。把レイ排在队伍第一名就能打开门，然后进入地下室，在柜子里找到ほしにく，这时ババデル回来了，三人被抓。

レイ会被ババデル派到グラウス山，因此会暂时离队。

完成砍柴的小游戏后前往グラウス山



※砍柴的小游戏：这里要在30秒内尽可能多地按×键来劈柴，但是如果按键的时间太早的话就会伤到ティーポ，要等ティーポ的手放开后再按键。

从大地图北边的问号处进入グラウス山，途中出现的バーガーブラント是非常厉害的怪物，以目前的实力很难取胜，好在这种怪物只要不去打它它就会一直处在睡眠状态，因此遇到后不要攻击，逃走即可。

来到桥后面的小屋，找到レイ，得知ババデル叫レイ来此的目的是铲除山上的怪物。

休息后，出门与BOSSぬえ进行战斗。这是个外强中干的BOSS。ティーポ的バダム对他比较有效，レイ和龙两人用物理攻击，注意回复即可。

战斗后可回小屋进行回复 并可以在小屋外的的神像处记录。

来到小屋北方的山洞，山洞中会有怪物留下的血迹，顺着血迹前进是正确的路线，而岔路尽头则有不少装备。来到瀑布后发现血迹中断，这时要回到之前的洞内，从上方的另一个洞口出跳入水中就能来到BOSS藏身之处。果然又发现了怪物的血迹，在这里先进行HP的回复。

第二次与BOSSぬえ战斗，这个BOSS还是和以前没什么不同，提波如果已经升至LV7、学会メガ的话能够对BOSS造成很大伤害。

从レイ家出来，前往マクニール村，人群散去之后与穿斗篷的人对话，之后往下走来到牧场的小屋里，收到去マクニール的豪宅取回村民们的税金的请求。



来到マクニール的豪宅，沿着墙走就可以发现一处破损的墙，调查后就可以从此处进入院落内。

院落内守卫众多，先用五十金币贿赂第一个守卫，接着上楼梯往左走，可在角里找到一个钱包，将钱包交给同楼层的守卫就可以继续前进。三人前进时要小心，一定要避免被守卫的油灯照到。接着趁右边提灯的守卫转向另一边的时候往前跑，来到钟台上挥剑敲钟就又可以让一个挡路的警卫下班。此后继续前进，与抽烟的警卫交谈后与看门狗战斗。看门狗的攻击带有防御降低属性，因此要注意及时回复HP。

胜利后继续前进。在树丛后找到一个叫ミンナ的女孩子，然后到庭院上方的鸡舍处和门口的警卫对话就能让这个警卫离开，进入鸡舍与BOSS战斗，用メガ可以给他造成较大伤害。

战斗后鸡群发生骚乱，这时可以趁乱进入豪宅内部（如果这个过程中被警卫发现的话可以再度进入鸡舍挥剑攻击鸡，这样就又可以制造骚乱了。之后从来时的路上会发现一个楼梯口少了一个警卫，三人可以从这里进入二楼，在接近豪宅入口处时会发生事件，レイ引开了守卫，ティーポ和リュウ得以潜进宅内。

进入后先进入右侧的房内找到床回复体力并记录，接着会接着在屋内探索的过程中与マクニールの魂（トラスト、カッセン、カルデル、ドクセン）分别展开战斗，由于强力的レイ不在，因此要倍加小心。

トラスト：攻击力不算太强，但催眠魔法非常讨厌。

カッセン：攻击力偏低，但防御力很高，还会使用HP吸收的特技。

カルデル：会使用减防御和减速度的状态攻击，可以用メガ造成大伤害。

ドクセン：擅长魔法攻击，防御力不高，但反击率比较高。

打倒4个灵魂后来到屋顶上，在屋顶左下方找到カギなわ并和レイ合流，之后来到对面房顶。进入房间内部与BOSSコンガ－マリト战斗。

コンガーマリト仍然会使用催眠魔法，ティーポ还是用メガ攻击。

BOSS有一招很强的单体攻击，因此最好能够保证我方成员的体力在8成以上，以防被秒杀。

回到村里到牧场与斗篷男对话，然后进入牧场的小屋，遇到パパデル，得知三人被斗篷男利用。

回到レイ家，发生火灾事件。接下来与纵火者バリオ、サント战斗，这场战斗会按照剧情败北，龙、レイ、ティーポ三人失散。

龙醒来后打算去找レイ与ティーポ二人，パパデル告诉龙去ウインディア城或许会有消息。



来到モーランジ山，这里的敌人HP少，但回避率奇高。在山顶遇到バリオ、サント，龙遭到暗算。但龙体内的潜在力量使他免于一死。

事件之后，リュウ已经身处ウインディア城地下牢狱。

ニーナ公主打算放龙出来，但被バリオ、サント两兄弟所骗，反而把两兄弟放了出来。两兄弟更打算乘机绑架公主。

调查牢门，选择两次“体当”就可撞开牢门。找到バリオ、サント两兄弟并发生战斗，按剧情败下阵来。不过好歹没有让ニーナ被虏去（妮娜加入）

リュウ与ニーナ进入地下墓地。在右方

最高的平台上依次选择"あか、のぼって、私は、ある、见る、下、こちら"就能进入一个没有出口的地下密室，在这里走两步会掉入隐藏的陷阱，来到最下层的密室（之前可以在其他的墓碑处选绿色字落入地下，爬上来后可以拿到宝箱）。之后一路前进，就能来到ウインディア城，首先与城门附近广场的孩子们谈话，开始捉迷藏的游戏，然后在道具屋、



武器屋、医院附近、咖啡广场的树下四个地方找到这四个孩子（多用R键，转换视角），之后得到进一步的情报，来到エッグノック街道。

进入エッグノック街道的小屋，出来后发生剧情，两兄弟再度出现，ニーナ和リュウ被抓去。

二人被带到斗都ジンメル，按剧情两人会顺利逃脱，建议这时在城内进行一次装备的更新。

之后出城前往北方的メーカース峡谷，发现路被马车堵塞。此时前往斗都东边的ホウモウ山，与右上角的小屋门口站着的大叔对话会发生强制剧情，因此在那之前应该先把周围的宝箱都搜刮一遍。

二人被大叔出卖，从里屋的后门撤离，坐缆车逃到另一片山中，后被サント追上，二人跳下山崖，清醒之后立即来到南方有问号的树林处取得与龙变身相关的重要道具リバースのジーン。

之后往东来到塔内，在二楼发生事件并找到新同伴モモ，之后进入下一个门内，先调查墙上的看板，然后按照图中的顺序将地面上的砖块都变成灰色就能打开通往里屋的门，在这里可以拿到モモ的炎属性武器和冰属性武器。

之后继续前进，在有五块水晶的地方，按下第2块水晶和第4块水晶就可以顺利前进，否则会落下陷阱，一旦掉下陷阱就要从之前很远的地方重新来过。

来到有浮动平台和推杆的地方，先把楼层内的门都进入，拿完道具再往上层前进。接着会来到一个更加宽阔的浮动平台房间，在这里用ニーナ作为队伍领头人，按X键发出魔法点击中央的水晶石后站到红色的平台上能得到道具，点击两2次乘上平台可以得到ブレストアーマー，点击6次可以得到リッチマード、点击10次就能离开这个房间。

在最深处的书房里的书桌后调查就可以乘坐火箭离开塔。

火箭坠毁后第一时间在右边的树下拿到シャープのジーン，然后进入大地图，向西走来到"茶屋"，发生和モモ相关的事件。在茶屋地图的最上部有一个名叫ドロンゾ的师匠，如果此时队伍所持的武器达到15种以上就可以拜他为师。

回到大地图后继续向西，来到ブラント。坐传送带前进，找到ベレット、让モモ排在队伍第一位和他对话。

回到大地图，向西边前进，来到ゴミすて场。这里的敌人比较怕火属性的攻击。这个迷宫中可以通过传送带调整大木箱的位置来得到宝箱。在垃圾场最深处与BOSSミュートブラント战斗。

BOSS在前三个回合每回合结束时都会回复大量HP，因此要在　回合后才能真正给他造成实质上的伤害。

战斗过后ペコロス加入。

回到ブラント，发生对话事件，对话完毕后进入右方的宿屋休息。



再度来到斗都。发生事件，这里会强制玩家在モモ和ペコロス中选择一个当人质，而其余二人会在两兄弟的胁迫下参加比武大会。

从斗技场内的购物点左侧的楼梯前进来到烈火的斗场。

第一战，烈火的斗场，龙要和敌方三名选手进行单挑，多准备一些回复道具，并且要新一下装备。敌方第三名选手比较厉害，会使用强力的痛恨攻击，要小心。

第二战，禁咒的斗场，团体战。这一仗双方都无法使用法术，因此准备大量的回复道具是必须的，像ニーナ这样物理攻击较弱的人建议多选择防御，来吸引敌方火力。

第三战是龙与ガーランド的一对一，按剧情龙会落败。

失败后来到斗技场门口右上方的房间，发生事件。

---

离开斗都，向北前进来到メーカース峡谷。

可以在大地图ウインディア中部的一座山附近的问号（一棵树旁）找到知力之实。这是向贤树拜师的必要道具之一。

在メーカース峡谷会与两兄弟的手下发生战斗，此时ガーランド会加入。

战胜手下后会与合体后的两兄弟スタリオン战斗。这一战由于和上一战是连续战斗，所以最好在前一战与手下战斗结束前做好回复工作。BOSS的全体雷属性攻击很有威胁，一定要时刻注意我方人员HP的残量，多准备一些恢复道具仍然是最稳妥的打法。

胜利后在桥对面附近的小屋处可以找到アースのジーン，不要忘记拿取。



---

前往ウインディア城，来到最上层的皇宫，众人受到国王的邀请。

操纵ニーナ时，离开房间来到刚刚吃饭的地方，和脚下有碗碎片的女仆对话，然后从王宫右边往下的楼梯一直前进，在厨房下面一层有许多酒桶的地方找到モモ的机器人ハニー（转动一下视角，在向下的梯子旁边）。之后按原路返回ニーナ的房间，从上方的小门来到室外，再次发现ハニー，并和ハニー一起掉出城外。

露营的事件发生后一直往东走，通过关所，来到ラパラ地方。

来到ラパラ地方后先到大地图北方，拿到サンダーのジーン。然后进入港口城市ラパラ，来到旅店的地下酒场，与穿红色马甲的大叔シンカー对话，之后来到码头与黄发戴头巾的女子シャッド对话，发生事件。

事件后再次找到シャッド，对话。

回到地下酒场与シンカー再次对话。

出城，自动进入露营。

回到ラパラ的码头与黄发女子身边的眼镜男ベイト对话

发生ベイト要求主人公对他进行特训的情节，这时选择第二项可以将龙的装备给他，接下来再选第二项就可以开始特训。

※训练的具体方法：

训练中ベイト会和我方进行战斗。在ベイト进行防御时攻击他可以提升他的防御力；ベイト的攻击命中我方可以提高他攻击力；ベイト承受攻击可以提高他的最大HP；战斗中可以对ベイト进行回复以令战斗能进行得更久。

回合数到零或ベイト被击倒就算训练结束。

训练前与他对话选“ベイトの装备を変える”可以改变他的装备，建议给他换上一些比较强的装备。选“メンバーチェンジ”可以变更我方队员，选“さあ、はじめよう！”就可以开始训练。

胜利后与ベイト谈话可以得到“ギルドバッヂ”并且可以在他身边的宝箱中得到比给他的武器高一级的武器和防具。

之后就可以凭“ギルドバッヂ”进入灯塔。

---



进入灯塔后，先往最下方走，在一个巨大的类似处理器的装置前将モモ的武器“フレイムゴースト”投入装置，然后打开开关，在波状线和红线重合时按〇键就能打开机关。由于按错就会浪费掉一个“フレイムゴースト”，因此可以在之前的ラパラ先购买几个备用。

然后回到浮空平台房间，一路往上走，并且在路上要打开开关，将能量导向上层部分。在通往最上层的路上会遇到一个BOSS，记得先回复体力，BOSS既有全体攻击的招式又有单体强力攻击。要做好准备，用メガ攻击效果不错。

来到天台，取得マジカルのジーン并打开开关。妖精出现，发生事件，得到“フェアリーティア”。在大地图上的花田处使用“フェアリーティア”来到妖精之村。进入小屋，与妖精们对话。此后来到沙滩上，选择“はい”与BOSSかんきいイルカ战斗，用雷属性攻击比较好。

胜利后回到小屋，与妖精对话。

---

回到ラパラ与ベイト谈话。与シンカー对话。

来到东边的ズブロ火山，火山内的白色气体碰到会损失HP，而黄色气体则会使我方陷入混乱状态，要小心，走到熔岩上也会掉血。火山中的敌人カザンガン要先用火系攻击让其开始活动，之后攻击才有比较明显的效果。

在最深处与BOSS 老人ギシャボルズ战斗，最好是能先把会使用全体催眠和回复魔法的ギシャボルズ解决掉，他身边两个怪物的弱点是冰，可以让龙变身成冰龙攻击。

离开火山后来到ウルカン タパ的最上方。让ガ ランド排在队伍最前方推开长老门前的巨石，与里面的长老对话。

下一站是天使之塔，塔内一些脆弱的墙壁可以让モモ用特殊能力打开，在里面拿到道具。塔内要利用ガーランド的能力才能顺利前进，前进至最深处时会发生情节，ガーランド会和龙决斗，胜利后幼年期的剧情完结。

---

## 青年期部分

ガーランド和龙一起从ダウナ矿山脱出。来到B2F，调整铁轨的走向，然后让ガーランド推动铁轨上的炸药就可以炸开挡路的岩石。(在这之前打开所有宝箱比较好)。之后与BOSSドラゴンゾンビ战斗，胜利后取得ダークのジーン和フュージョンジーン。

离开后与矿山的负责人谈话，然后到右下角的小屋与监督对话之后前往やみ市。

やみ市在矿山的西南方向，在这里可以更新一下目前的装备。

---

通过オウガー街道前往ウインディア地方，在途中会和ワータイガー战斗，给予它一定伤害后就会令其逃走。

途经リヴェット山来到マクニール村。到达マクニール村后进入旅店，听到关于食人虎的消息。

北上来到シーダの森，来到レイ家前，发生事件。然后回到マクニール村，与围在一起的村人对话。

由牧场前往マクニール邸就会遇见ニーナ，ニーナ回到队伍中。之后前往やみ市，得到レイ在北方关所的情报。

来到关所，找到レイ，并发生BOSS战。胜利后レイ加入。



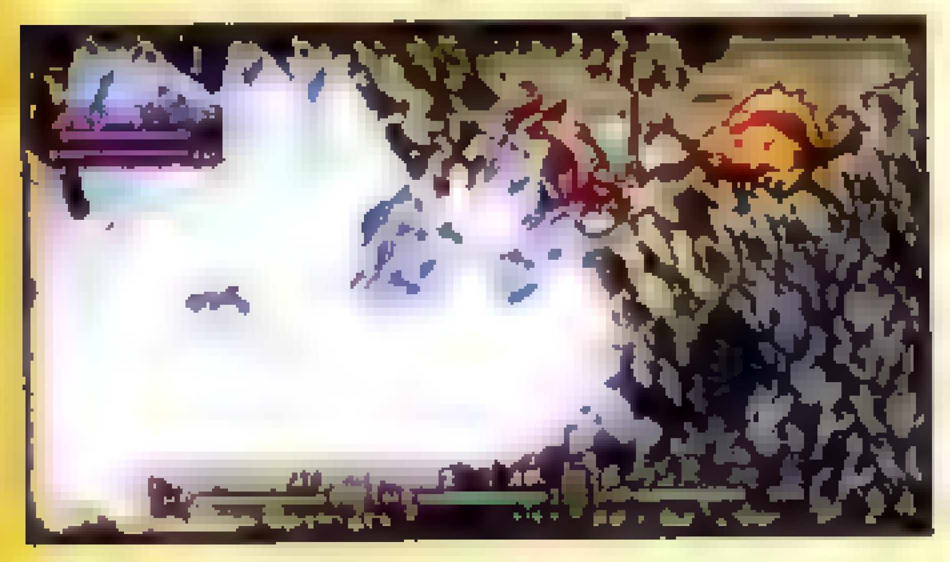
前往エッグノック街道，发生对话事件。

来到ブラント找到モモ，モモ也会加入队伍。接着来到贤树の森找到ペコロス。让ペコロス排在队伍的第一名进入ブラント。在地上有碎石处找到两处标有"X"记号的地点，用ペコロス的特技把碎石踢到"X"记号处，然后再用碎石破坏玻璃温室。(冲一段距离再踢的话能踢得更远)

进入有烟囱的房间，用モモ的特技轰开壁炉发现隐藏的入口。进入后让モモ排在队伍首位，来到中央控制区调查第一个电脑，打开1号门。

进入1号门，继续前进。在一个充满放射线的房间内找到"生命实验体サンプル"(在房间上方悬挂的通风管道下方的花坛处)，之后回到中央控制区在标有?的显示器处就能输入密码打开2号门。

进入2号门继续前进可以找到第3个密码，并且取得パワーのジーン



在3号门中与おばけなめくじ战斗，让龙变身为ウォリア会对战斗比较有利。离开与おばけなめくじ战斗的房间后可以在附近找到第4个密码的提示，在中央控制区调查4号显示器，选择「1-3-2-5-4」即可打开第4道门进入第4道门与BOSS战斗，胜利后调查开关、选择"スイッチを切る"后离开。

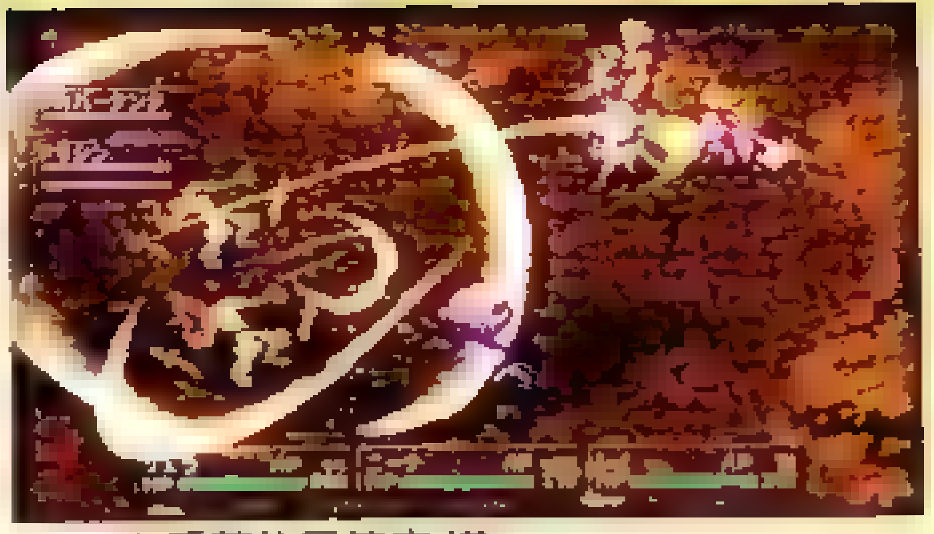
前往ウインディア城。

进入ウインディア城后变为レイ和ニーナ两人行动。

与士兵对话发生事件。能够自由行动之后去厨房，与ハニー汇合前往监狱，让ハニー与シ・ラ对话。

继续往下走得到通行证，之后发生事件。

让レイ打开牢门，依靠传送装置离开王城。



之后前往天使之塔

让ガーランド排在队伍首位前往天使之塔，并发生事件。到ウルカン・タパ与长老对话，打探有关ガイスト的消息。

让ガーランド与スーダマ会话，打听ガイスト的所在。

前往タイドパレス，这里有些地方必须在退潮时才能通过，一些绳子可以用龙的挥剑动作来砍断。

之后会来到クリフ村。在村子最深处找到ガイスト，对话后出去与ガーランド对话，之后再去与ガイスト对话。

接下来会进入和ガイスト的战斗，BOSS的弱点是冰。胜利后调查ガイスト的尸体可以得到ガーランド的武器。

回到天使之塔，在地下的封印处解开ディース的封印。

来到ズブロ火山，让龙排在队伍首位调查洞内的石板。对话事件发生后前往ラパラ，与シャッド对话。





之后前往ジャンク村，让モモ排在队伍第一位与ベイト对话。接下来与ジャンク村的机械滨首领对话。

来到机械滨，让ガーランド排队伍首位和戴蓝色帽子的主任对话。然后通过迷你游戏将海中的怪物捞上来，击败怪物后就可获准搜寻零件（パーツ）。零件一共15个，其中集装箱外有3个，搜索时一定要注意经常转换视点。

找齐零件后把零件全部交给モモ，回到ラパラ与ジグ交谈，众人一起出航。但由于目前无法驶向外海因此只能先来到ラパラ北方的パーチ村。

与村长对话，为了从他这里得到更多的情报，要去为他制作具有村长家乡风味的食物。

到メーカース峡谷的小屋处了解到关于料理“シース”的情报：“シース”这种食物的原料是：シオタ鱼、シャーリーの实、サビ草、スーの水。

シオタ鱼：可以在メーカース峡谷西边的钓鱼场中钓到。

シャーリーの实：让ペコロス打头，对メーカース峡谷附近的树使用脚踹的特技可以得到。

サビ草：让龙在ダウナ地方のオウガー街道内有一些比较特殊的生长在湿润地面上的草，可以用龙的特殊动作挥剑来得到。

スーの水：ウインディア东部的茶屋水井内，必须要ガーランド在队伍的第一名是才能取水，这个比较困难，要多试几遍。

以上的原材料尽量多收集一些，然后回到小屋得到制作シースの方法。

回到パーチ村，找到村长为他制作这道料理，将以上4种材料按照10：8：4：2的比例捏合（にぎる）两次。（最好在此前记录一下）

成功后从村长那里得到海流の书。

乘船从パーチ村向东方的岩场前进。进入内海中标有问号的地区，接下来要在25秒内进入红色区域。到达后与ククルス对话。

把モモ编入队中，在内海中用方框键加速冲向黑船的船尾就可以登上黑船。

进入船内可在P2得到ID卡，在P3得到吊臂操作装置。将P3的主吊臂的开关打开，移动集装箱以便继续前进。

让モモ排头，调查操作室的开关。

到下层调查机关，要在系统的报数正好到100时与モモ对话，可以借助声音来帮助计数。完成后来到船的先端，与两个BOSS战斗，BOSS的弱点是雷。

前往コンビナート，与NPC交谈获取情报，离开后发生事件。

之后在附近的森林中取得トランスのジーン。

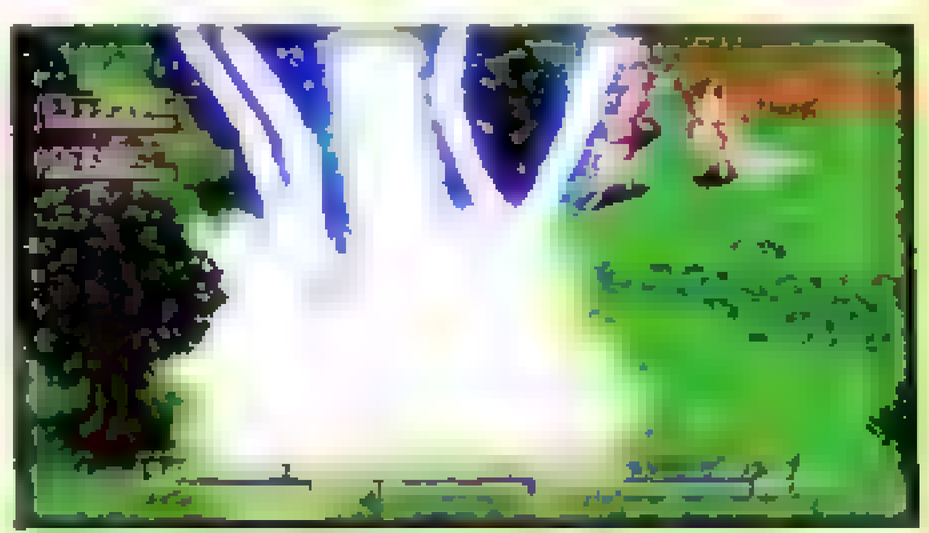
前往机械要地。记得让モモ的特殊行动发挥作用。

在机械要地收集道具，其中たくみのきお是一定要拿到手的，接下来前往コロニー，找到钥匙。

利用钥匙来到反光镜处，让モモ转动反光镜，利用光线反射打开机关。

通过传送装置来到机械滨の铁塔。

离开传送装置的房间时，要追着ハニ前进。按照东、南、北的顺序操作就能继续前



进。按照逆时针绕行的方式乘坐传送带。

来到铁塔的最上层调整天线的感度，把天线转到没有任何杂音的角度即可。

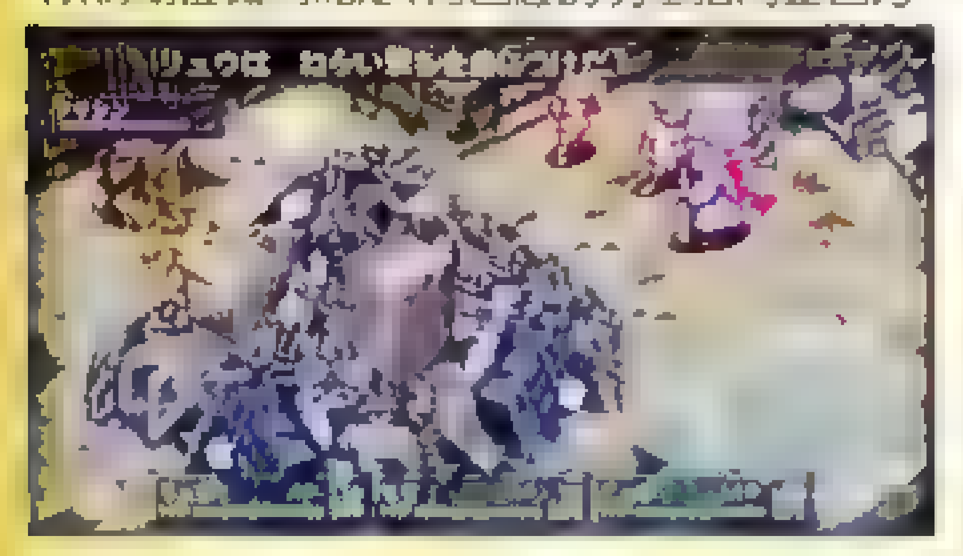
回到传送装置，前往コンテナヤード取得ライトのジーン

前往ドラグニール。

与レイ合流后与ガ　ランド对话，将队伍调整为リュウ，ニーナ和ガーランド，与ドラグニ　ル地下的长老对话并和エルダ・ドラゴン战斗。胜利后取得アンフィニのジーン。

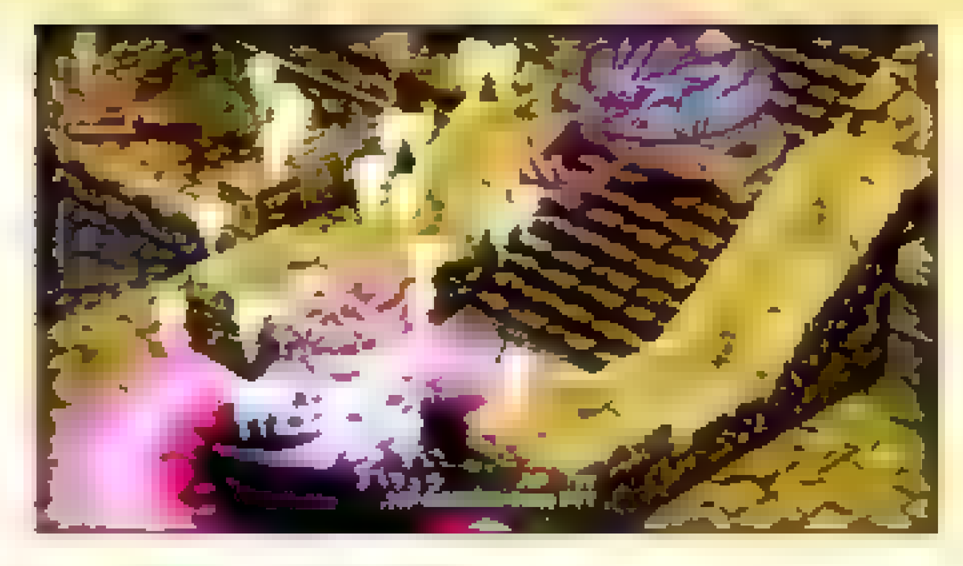
与村口的向导谈话后出发前往死せる砂漠。

由ファクトリー来到死せる砂漠，进入沙漠前先要准备好充足的水源。进入沙漠后从初期位置向北走，待西边的明星指向正西方



向后向东前进，走了约两天半后，当西的明星消失在地平线时再向北方前进，再走个两三天就能到オアシス，记住，这里要一直向北直到到达目的地。到达之前为与BOSS マンモ战





斗，BOSS的弱点是冰。

胜利后会发生ニーナ病倒的事件，让龙用特殊行动取得砂ブタ的肉就可以令其恢复。

古之都

利用电脑打开通常模式就可以打开通往最终迷宫的门。并且在这里进行最后的装备更新。

最终迷宫

由于迷宫中要用到个人特技，因此把レイ和モモ编入队中，首先要打败BOSSヘチロキメラ取得カードキーB（其弱点为光），然后取得モモ的武器オレンジシェル，用这个武器可以打掉堵门的植物。

穿过植物地带，来到エデン。再次遇到ティーポ，但这时的他已经是敌人了。龙会进入一个内心世界一般的地方。首先和ニーナ的内心交谈，调查石像，从来时的路返回。之后是レイ的内心，这里可以进行回复和记录。当来到有两个石碑和龙像的部分时，要在龙像的面前静等10秒左右，之后就能出现正确的出路。

返回后与ティーポ战斗，ティーポ会变身成强大的ドラゴンロード，这个BOSS是没有弱点的，另外，利用ぶんどり这个技能可以在ドラゴンロード身上偷得强大的武器ドラゴンブレイド，可千万不要忘了。

胜利后可以得到カードキー・A，用カードキー・A打开锁着的门，在最后遇到女神ミリア。这里会有一个选择：

"龙の力を舍て，女神と共に生きる"——就此进入BADENDING。

"自分の足で步く"——和女神展开最后的决战，胜利后进入GOODENDING。

最终BOSS没有弱点，由于是最后一战，也不用再保留什么了，让时之砂等道具发挥自己的作用吧。

## 全师匠一览



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 智 +1 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 防御力 +1 | [illegible] | [illegible]城下町 | 同上（在[illegible]ア城地下墓场） |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]城下町 | 同上（在[illegible]）左下的房间里） |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 得到所有的[illegible] |
| | HP[illegible] | [illegible] | | |
| | 攻击力 +2 | [illegible] | | |
| | 防御力 +2 | [illegible] | | |
| | [illegible] | | | |
| | 智 +2 | | | |

## [illegible]一览

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible]山的事件发生后自动入手 |
| | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]北部的小[illegible]附近 |
| | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]ド的传送装置附近 |
| | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | ボウモウ山的事件发生后自动入手 |
| | | [illegible] |
| [illegible] | 10 | [illegible]火山内部入手 |
| | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 火[illegible]后右边的树下 |
| | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 机械[illegible] |
| | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]附近的树林中 |
| | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 在[illegible]山中击倒ドラゴンゾンビ |
| | | [illegible] |

## 龙变身时的常用特殊组合

| 名称 | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 27 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 15 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 24 | [illegible] |
| ウォリアセカンド | 16 | パワー＋トランス |
| [illegible] | 53 | [illegible] |


作为PSP上首款原创S·RPG大作，《十二勇士 战国封神传》以充满幻想风格的世界观、清新的人物设定、精美的游戏画面以及众多大牌声优的倾情演出吸引了不少玩家的目光。本作在系统方面融合了诸多同类游戏的成功之处，可以说是一款集大成的作品。游戏在耐玩性方面非常有保证，一旦投入其中就会让人难以自拔。
文 雷伊
トゥエルブ
Twelve
戦国封神伝
PSP
◆Konami ◆S・RPG ◆2005年8月25日 ◆日版
◆1人 ◆448KB以上 ◆4980日元
◆无对应周边 ◆推荐玩家年龄 全年龄

# 操作&基本参数



| | AVG部分 | 战斗部分 | | AVG部分 | 战斗部分 |
|---|---|---|---|---|---|
| 十字键 | 光标移动 | 光标移动 | △ | 调出AVG菜单 | 调出战斗菜单 |
| 滑杆 | 光标移动 | 缩放　回转地图 | □ | 消去对话框 | 切换移动　攻击范围 |
| ○ | 决定　按掉对话 | 决定　按掉对话　连击按键 | L | 按掉对话 | 切换至我方未行动角色 |
| × | 取消 | 取消　回到上级指令 | R | 高速按掉对话 | 切换至我方未行动角色 |

人物参数说明

| 能力值 | 说明 |
|---|---|
| 经验值 | 累积到100便会升级，升级后该数值归零 |
| 体　力 | 相当于HP，变为0时战斗不能 |
| 意　气 | 相当于MP，用来发动神术和连击 |
| 攻击力 | 影响武器的攻击能力 |
| 神术力 | 影响神术的发动效果 |
| 防御力 | 影响受到攻击时造成的伤害 |
| 命中率 | 影响武器的命中能力 |
| 回避率 | 影响受到攻击时的回避能力 |
| 反击率 | 影响受到攻击时发动反击的几率 |
| 必杀率 | 影响发动会心一击的几率 |
| 移动力 | 一个回合内可以移动的格数 |
| 退却数 | 从战场上脱离的回数 |

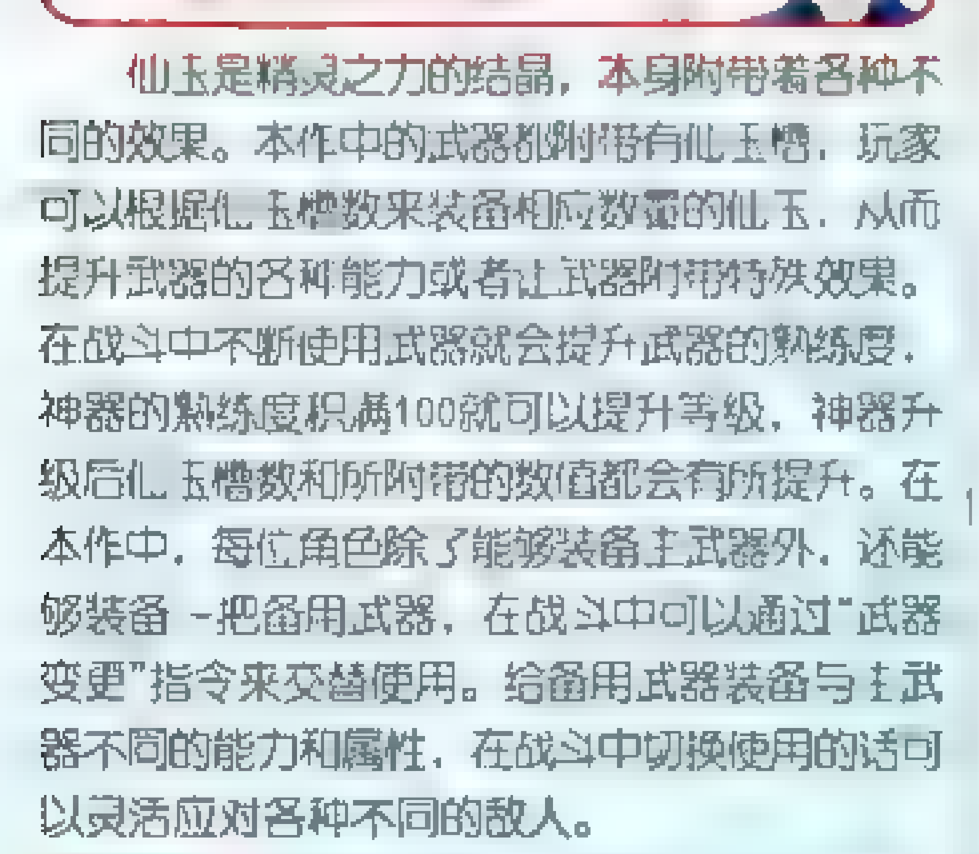
武器参数说明

| | |
|---|---|
| 装备キャラ | 装备该武器的角色 |
| スロット数 | 该武器的仙玉槽数 |
| 射　程 | 武器的攻击范围 |
| 攻击力 | 武器自身所附带的攻击力 |
| 神术力 | 武器自身所附带的神术力 |
| 防御力 | 武器自身所附带的防御力 |
| 命中率 | 武器自身所附带的命中率 |
| 回避率 | 武器自身所附带的回避率 |
| 反击率 | 武器自身所附带的反击率 |
| 必杀率 | 武器自身所附带的会心一击率 |
| 属　性 | 通过装备仙玉所拥有的属性 |
| 熟练度 | 在战斗中不断使用该武器可以提高 |
| 神器LV | 神器的等级，熟练度达到100就会升级 |

# 系　统　篇



## 仙玉&武器



仙玉是精灵之力的结晶，本身附带着各种不同的效果。本作中的武器都附带有仙玉槽，玩家可以根据仙玉槽数来装备相应数量的仙玉，从而提升武器的各种能力或者让武器附带特殊效果。在战斗中不断使用武器就会提升武器的熟练度，神器的熟练度积满100就可以提升等级，神器升级后仙玉槽数和所附带的数值都会有所提升。在本作中，每位角色除了能够装备主武器外，还能够装备一把备用武器，在战斗中可以通过"武器变更"指令来交替使用。给备用武器装备与主武器不同的能力和属性，在战斗中切换使用的话可以灵活应对各种不同的敌人。




仙玉参数说明

| | |
|---|---|
| 攻 | 提升相应数值的攻击力 |
| 神 | 提升相应数值的神术力 |
| 防 | 提升相应数值的防御力 |
| 命 | 提升相应数值的命中率 |
| 回 | 提升相应数值的回避率 |
| 反 | 提升相应数值的反击率 |
| 必 | 提升相应数值的会心一击率 |
| 连 | 提升相应回数的连击数 |
| 属 | 该仙玉所附带的属性 |
| 附 | 该仙玉所附带的特殊效果（毒／麻痹／睡眠） |

## 军师&好感度



当游戏发展到一定程度后，军师系统便会出现。在战斗前游戏会要求玩家从同伴中选择一位来作为当场战斗的军师，根据选择同伴的不同，他们所发挥的军师效果也不尽相同。选择好军师后，可以看到角色作为军师时的相关对话画面，从而提升该角色的好感度。每位角色刚开始的军师效果只有一项，随着好感度的上升，军师效果的种类也会增多。在战斗前的本阵画面中可以变更军师，不过需要注意的是在本阵画面中变更军师的话，变更后的军师是

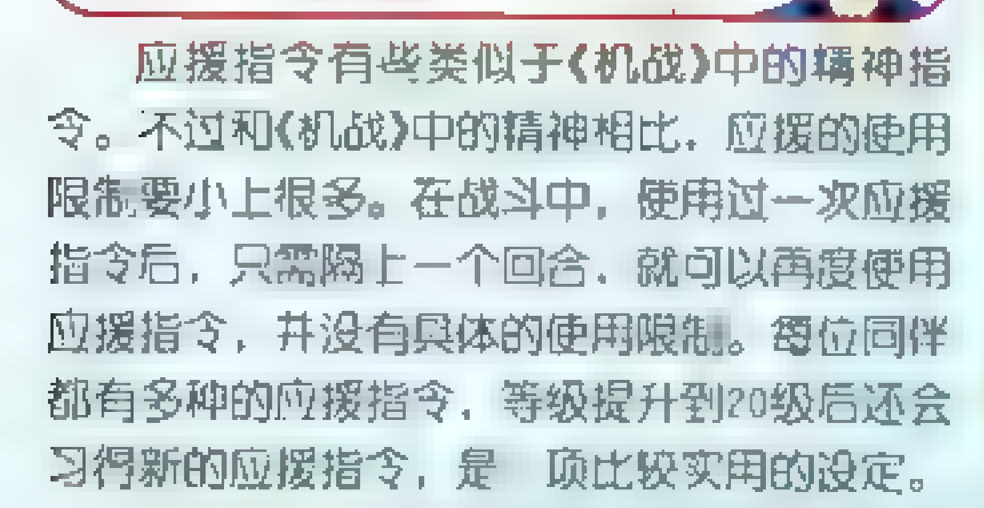



无法获得好感度的。这样一来，我们就可以衍生出一种比较实用的军师选择方法，具体步骤如图。

最初选择自己喜欢的同伴，观看特殊对话画面，提高其好感度。

在本阵画面将军师变更成二户，利用其军师效果来低价购买物品。

在战斗前切换成想要实际利用其军师效果的同伴，比如想要在战斗中获得更多经验值可以选择嘉神，想要提高必杀率可以选择无名等等。



## 应援

应援指令有些类似于《机战》中的精神指令。不过和《机战》中的精神相比，应援的使用限制要小上很多。在战斗中，使用过一次应援指令后，只需隔上一个回合，就可以再度使用应援指令，并没有具体的使用限制。每位同伴都有多种的应援指令，等级提升到20级后还会习得新的应援指令，是一项比较实用的设定。



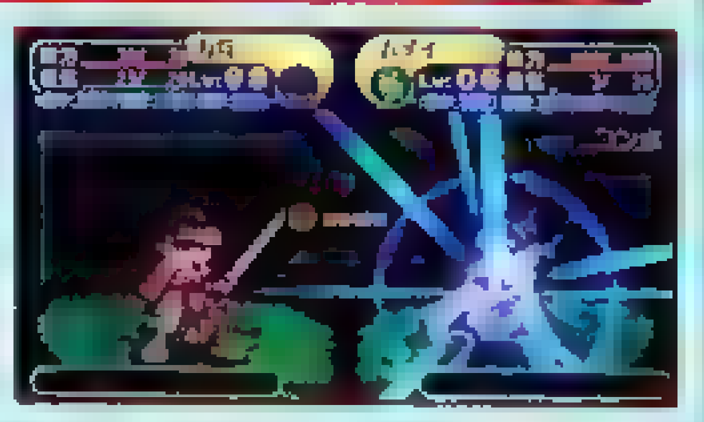
## 夹击

只要角色在行动时拥有一定的移动力，就可以发动夹击(クリップ)，换句话说，夹击就是消耗角色移动力来发动的特殊攻击。根据夹击技能的不同，它们所发挥的特殊效果也不相同，有很多效果是非常实用的。

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| 突　き | 2 | 利用冲进来进行更大威力的攻击，可以将敌人吹飞一格 |
| 贯通攻击 | 3 | 利用突进来进行更大威力的攻击，发动后会移到敌人身后 |
| 兜　割 | 3 | 利用跳跃来进行更大威力的攻击 |
| 狙　击 | 3 | 射程比普通攻击更广的强力攻击 |
| 威　吓 | 3 | 发动威吓射击，不让敌人进入周围一格 |
| 回避攻击 | 2 | 在攻击的同时提升回避能力 |
| 舞　い | 3 | 利用舞蹈攻击自己周围的敌人 |
| 束　缚 | 2 | 攻击周围敌人，同时附带麻痹效果 |

## 连击

连击(コンボ)是消耗意气值来发动的连续攻击，可以发动的连击数由装备的仙玉所附带的连击数决定。如果选择发动连击的话，进入战斗画面后画面中央便会出现按键提示，在红色的连击槽即将消去时按动○键就可以发动连续攻击。



## 属性

武器的属性由装备的仙玉来决定，本作中一共有火、冰、雷、震四种属性，它们之间的关系如图所示。



## 术



消耗意气值来发动的法术，包括神术、西洋神术和忍术等。除了攻击系法术外，还有防御系和回复系的法术。每位角色术的最后一项为精灵冲击(精灵インパクト)，其中天缘、正姬、朱利、嘉神和阿雪的精灵冲击伤害值大小由神术力决定，其他角色的则由攻击力决定。

## 反击



本作中的反击并不是每次战斗都会发动的，而是有一定的发动几率。不过需要注意的是，像枪等范围攻击的武器，就算在战斗预览上显示有一定的反击几率，在实际战斗中也是不会发动反击的，所以就算再怎么提高这种武器的反击能力也是白搭。

## 里回合



正姬在20级时习得的应援“龙の时间です！！”，可以让我方同伴在敌人行动过后再度行动一次。除了正姬外，很多敌方角色也能使用这一效果。在敌我双方都能使用里回合时，战斗中的总体行动顺序将是“我方行动回合→敌行动回合→我方里回合→敌方里回合”。

## 退却



在战斗中如果觉得力不从心，玩家可以选择“退却”指令来脱离战场。脱离战场后会回到本阵画面，在该次战斗中取得的资金和经验值都会完全保留。利用这个指令，玩家可以反复打倒BOSS积累经验值和赚取资金，从而让战斗更加得心应手。

## 挑战状&特殊武器



本作本篇的总体难度并不高，不过在游戏中只要达成特定的条件就会接到对手发来的挑战状，这样就可以进入隐藏版图和高能力敌人进行对决。挑战状的出现其实是有提示的，游戏本篇中有些战斗的胜利条件后会带有“早期决着で……”字样，在这种战斗中尽量以较少的回合数结束战斗的话，在战斗胜利后就可以出现挑战状。挑战状一共有10张，当它们出现后对其置之不理直接进入下一章节也不必担心它们会消失。挑战状关卡中的敌人的能力非常高，他们的等级是随着我方成员的等级而变化的，因此我们大可到后期学会强力的神术后再去挑战，像正姬的大范围神术“流れの雨”等都是打挑战状关卡非常实用的招数。

挑战状关卡除了难度较高外，最大的魅力就是可以取得强力仙玉和每位角色的特殊武器。特殊武器一般都是一些比较恶搞的器具，如天缘的特殊武器是捕虫网、无名的特殊武器是秋刀鱼，这些武器都不附带任何强化效果，但仙玉槽却一上来就有7个！在一周目的时候可以说是对付BOSS的利器。特殊武器的出现完全是随机的，用特定的角色打败挑战状关卡中的敌人就可以随机取得该名角色的特殊武器，玩家可以利用“退却”指令来反复挑战，直到取得特殊武器为止。下面列出全部10个挑战状关卡的出现条件及相关事项。

| 序号 | 出现条件 | 内容 | 最大出击人数 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 挑战状1 | 第一章第二节第二战5回合内结束 | 三匹の流浪人 | 3人 | |
| 挑战状2 | 第二章第二节5回合内结束 | 粘着亲子の逆恨み | 4人 | |
| 挑战状3 | 第三章第四节7回合内结束 | 驱け拔ける杂草魂 | 6人 | — |
| 挑战状4 | 第四章第二节4回合内结束 | 伪姬样と从者达 | 6人 | 天缘强制出击 |
| 挑战状5 | 第五章第四节4回合内结束 | 重装兵团 | 6人 | - |
| 挑战状6 | 第六章第二节第二战5回合内结束 | 战国最强<br>ランキング・女人部门 | 女性同伴人数 | 只有女性同伴才能参战 |
| 挑战状7 | 第七章第三节第二战 | 相模のカラクリ使い | 6人 | — |
| 挑战状8 | 第八章第二节4回合内结束 | 凶弹 | 6人 | 山户强制出击 |
| 挑战状9 | 挑战状关卡1～8全部完成 | 续・粘着亲子の逆恨み | 6人 | - |
| 挑战状10 | 完成挑战状9后在终章出现 | 最后の弁舌 | 6人 | 敌人是游戏每个章节开始和结尾时的解说，HP高达六千多。 |

# 我方同伴解析

## 主人公

可以从男性和女性中选择，但基本性能大体上是差不多的。作为主人公，除了命中率的成长较高外，其他方面总体来说都比较平均。攻击手段比较多样化，虽然也能使用一些基本的神术，但其实并不实用。意气值还算比较高，建议装备连击数较高的仙玉来克敌制胜。

| 应援指令 | 应援名 | 效　果 |
|---|---|---|
| | 鼓舞 | 回复范围内的同伴4点意气值 |
| | 急いで！ | 一回合内移动力加1 |
| | 狙って！ | 一次绝对必杀效果 |
| | 自信を持って | 一个回合内神术值变为1. 5倍 |

## 天缘（テ[illegible]エ[illegible]）

移动力非常高，在攻击力方面也有不错的表现。武器为枪，虽然可以进行两格范围的攻击，但同时也失去了反击的能力。习得的神术基本上都是回复和辅助系。

| 初期军师效果 | | |
|---|---|---|
| 初期军师效果 | 当主の心得 | 战斗中每回合回复1点意气值 |

| 应援指令 | 应援名 | 效　果 |
|---|---|---|
| | さあ参りましょう | 一回合内移动力加1 |
| | 何をしてるんですの！ | 一次绝对回避效果 |
| | 负けないで！！ | 一回合内攻防变为1.2倍 |
| | こちらに来て下さい！ | 范围内的一个同伴移动到自己身边 |

## 无名（ム[illegible]メイ）

攻击力、防御力和命中率都比较高，完全的肉搏战角色，除了精灵冲击外，不能习得任何神术。在移动力方面有些普通，不过利用其他高机动力角色的应援指令，依然可以将其带到最前线冲锋陷阵。

| 初期军师效果 | | |
|---|---|---|
| 初期军师效果 | 刀の声を聞け | 必杀率1 2倍 |

| 应援指令 | 应援名 | 效　果 |
|---|---|---|
| | 突っ込め！！ | 一回合内突击的伤害值变为1.5倍 |
| | 下がっていろ | 将范围内的全体同伴往外推两格 |
| | 战い方を教えよう | 一次绝对回避效果 |
| | お前にも出来る | 一回合内连击数加2 |

## 山户（ヤマト）

使用铳攻击敌人，因此在射程方面有所保证，如果搭配夹击技“狙击”，还能攻击到更远的地方。能够学会一些最为基本的西洋神术，不过[illegible]非常少，基本上派不上什么用场。

| 初期军师效果 | | |
|---|---|---|
| 初期军师效果 | 值切り交涉 | 购买物品时会便宜稍许 |

| 应援指令 | 应援名 | 效　果 |
|---|---|---|
| | 狙われてるぞ！ | 一回合内回避值变为1.2倍 |
| | 谁でも良いから行け | 一次绝对回避不能效果 |
| | 伏せろ！ | 一次绝对回避效果 |
| | よくやった！ | 一回合内对同伴的单体攻击进行援护追击 |

## 清胜（セイショウ）

作为忍者，命中率和回避率都非常高，如果配合增加这两项能力的仙玉，完全可以让其冲上前线将敌人玩弄于股掌之间。不足之处是攻击力稍逊，用高连击数来弥补这个缺陷吧。

**初期军师效果－** 忍の道も一步から ｜ 状态异常持续时间减短一个回合

**应援指令**

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| 防御は任せて下さい | 一回合内帮助对象承受单体攻击，但对范围攻击无效 |
| 敌をよく见ましょう！ | 一回合内回避值1.2倍 |
| コツを教えます！ | 一次绝对回避效果 |
| そこヤバイですよ！ | 让范围内的一个同伴移动两格 |

## 巴斯克（バスク）

攻击力和体力都比较高，虽然也能习得数量非常少的神术，但也多为辅助系的。主要还是依靠物理攻击来给敌人造成伤害，20级时候习得的应援指令也有一定实用价值。

**初期军师效果－** 肉を切らせて ｜ 反击率1.5倍

**应援指令**

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| 失せろ杂鱼 | 将范围内的敌全员推出两格 |
| ボディーを狙え！ | 一回合内攻击值1.2倍并附带吹飞效果 |
| アッパーカットだ！ | 一回合内攻击值1.2倍，必杀值再加50 |
| 立て、立つんだ！ | 毒、麻痹和睡眠效果消除，而且体力恢复最大值的一半 |

## 正姬（マサヒメ）

虽然体力、防御力和移动力都非常低，但神术力却高得惊人，20级时习得的应援"龙の时间です！"具有让我方同伴在行动过后再拥有一回合行动能力的效果，配合超高的意气值以及后期习得的"流行の雨"，绝对是队伍中不可或缺的超强同伴。

**初期军师效果－** 龙の当主见习い ｜ 意气最大值1.2倍

**应援指令**

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| た～す～け～て～！！ | 让范围内一名同伴移动到自己身边 |
| 动いちゃ驮目です！ | 一回合内成为攻击对象的几率下降 |
| チカン～！！ | 把范围内一名敌人推到指定位置 |
| 龙の时间です！ | 敌回合结束后，让我方一名同伴再行动一次 |

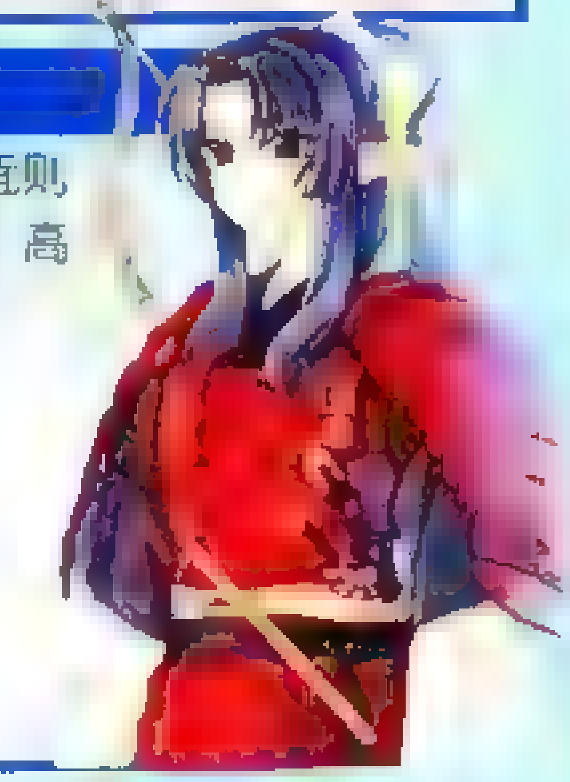
## 九郎（クロウ）

移动力、命中率和攻击范围都非常出众，但攻击力和回避率方面则稍为欠缺，因此如果一味把她放在前线的话还是不太能让人放心的。高移动力配合应援指令让她成为队伍中最为实用的搬运工。

**初期军师效果－** 生き延びる术 ｜ 道具出现几率上升

**应援指令**

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| 步法を施す！ | 一回合内成为攻击对象的几率下降 |
| 神速を施す！ | 一回合内移动力加2 |
| 戻れ！ | 让范围内一个同伴移动到自己身旁 |
| 飞べよ八艘！！ | 让范围内一个同伴移动4个格子 |



## 弁一K型（ベンケーK型）

攻防能力和体力都很高，可以说是一位肉盾型角色。武器是长枪，可以攻击两格范围内的敌人，同时附带吹飞效果。对术的防御力很低，尽量不要靠近术法系敌人。

| 初期军师效果 | 大桥の守护者 | 使用防御指令时，受到的伤害变为原本的80% |
|---|---|---|

应援指令

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| 回避不可能 | 一次绝对回避不能效果 |
| 防御代役 | 一回合内帮助对象承受单体攻击，范围攻击无效 |
| 通行不可能 | 一回合内敌人无法进入自身邻接的四个方向 |

## 朱利（ジュリー）

能习得包括攻击和辅助系在内的各种西洋神术，命中成长率较高。神术力的成长也比较令人满意，是一位术法类攻击型角色，当然用来作为辅助系同伴也能发挥相当作用。

| 初期军师效果 | 汝自身を爱せ | 回复系术法和道具的使用效果变为1.5倍 |
|---|---|---|

应援指令

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| あたしを见て～！！ | 一回合内成为攻击对象的几率上升 |
| やってきなさい！！ | 一回合内攻击值变为1.4倍，防御值变为0.7倍 |
| 慈爱の心～！ | 一回合内回复系神术和道具的实用效果变为2倍 |

## 嘉神（カガミ）

神术力和必杀率都非常高，除了一般的神术外，甚至还能习得忍术，是典型的神术攻击型角色。利用军师效果和应援效果，可以让战斗中同伴获得的经验值大大增加，因此是一名非常重要的辅助系同伴。

| 初期军师效果 | 何事も经验 | 获得经验值1.2倍 |
|---|---|---|

应援指令

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| 最近の若い者は | 一回合内取得的经验值1.5倍 |
| シャキっとせい！ | 一回合内防止吹飞效果 |
| 可爱い子は顽张らんと | 一次绝对回避效果 |
| 焦るなよ | 让我方一名同伴的行动回合移到敌回合之后 |

## 阿雪（ユキ）

攻击力和神术力都表现平平，但回避率和反击率却非常高，只要是遭到自己攻击范围内敌人的攻击，那么便会100%作出反击。20级时习得的应援"准备いい？"能够让我方行动过后的角色再次行动，是一位独一无二的辅助系角色。

| 初期军师效果 | 何故か盗みの技 | 取得金钱1.2倍 |
|---|---|---|

应援指令

| 应援名 | 效果 |
|---|---|
| 世の中お金かなあ | 一回合内获得的金钱变为2倍 |
| 色色持ってるっぽいかも | 一回合内绝对发现道具效果 |
| 大人は大变よね～ | 一次绝对回避效果 |
| 准备いい？ | 让行动过后的角色再行动 |

# 攻 略 篇



*很久以前，有一个精灵和人类共同生活的时代，*
*被称作为"神代"……*
*由于某一时间出现的魔神之战，*
*大地一度被淹没在了洪水之中。*
*虽然最后魔神被封印在了地底，*
*但大多数精灵也由于精疲力尽而归隐山野。*
*在那个传说争相传诵的时代，*
*人类自身也在导演着一个传奇般的故事……*

封印魔神的极东岛国"大和"在结束了东西合战及南北朝战争之后，终于迎来了战国时代。在诸多大名中，有一位表现尤为突出的尾张家的政长(マサナガ)公。此人极富野心，为了制霸大和，他甚至想要借助曾经企图毁灭世界的魔神之力。承担起守护大和责任的女帝为了阻止魔神复活而下令讨伐政长公，但诸国大名由于受到尾张家牵制而一直不愿与政长公为敌。大和就这样轻而易举地落入了政长手中，在这样动荡的年代，一位年轻人展开了自己的旅程，他腰间的佩剑乃父亲所救之鹰幻化而来，具有着鸟之精灵之力……

## 序章 天の逃げ道

独自一人展开旅行的主人公在旅途中犯了初级冒险者都会犯的毛病，在山林迷失了方向。此时一只巨大的猿猴突然出现在他面前，猿猴听到了远处的合战声，向他扑了过去……

### BATTLE 0-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**强制出击** 主人公
**要点** 很简单，敌人只有一只猿猴，而且还不会主动攻击我方。和一般战棋游戏的第一战一样，主要用来熟悉下系统吧。



打败猿猴后，突然听到少女的呼救声。骑着白虎的少女葵天缘刚从尾张家逃脱，此时的她正受到魔王政长的部下女猿藤吉(フジヨシ)的追杀。

### BATTLE 0-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**强制出击** 主人公、天缘
**要点** 敌人共有4名，开始只有靠右的两名会主动接近我们。左上角名字前带★的敌人是队长级人物，要比一般杂兵厉害，但同样也挡不住主人公的一下精灵冲击。天缘首次参战，她的武器虽然可以打两格，但却无法反击，这一点必须时刻注意。

击退了追兵，天缘的老师嘉神以及葵家的侍卫清胜也随即赶到。藤吉见状便先行撤退了。听嘉神说，天缘原是与尾张家处于友好状态的江户葵家的大小姐，但却被作为人质关押在了尾张家。为了让天缘平安回到江户，主人公决定担任起护卫的角色。正在此时，他腰间的佩剑开始与天缘和清胜的武器发出共鸣……



## 第一章 第一节 大和の雨

政长已经开始了向小谷家扩张，魔神复活也已被提上了日程。由于不知道前往江户之路将发生怎样的麻烦，众人决定先去京接受女帝的讨伐令，这样今后只要不进入亲尾张家的地盘，江户沿线的各势力应该都对大家保持中立态度。在京，女帝之子东宫(トウグウ)的侍女阿雪接见了主人公一行，为了考察大家的实力，她要求主人公们在见女帝之前先去镇压京的亡灵。此时手持猴之神器的神户商人山户也会加入到大部队中，最近连续出没的恶灵严重影响了他的生意，他准备帮助众人铲除这些亡灵

### BATTLE 1-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**强制出击** 主人公、嘉神、清胜、阿雪、山户
**要点** 由于剧情关系，本战天缘不能出击。不过我方一下子多了4位同伴，战斗

也不会有什么压力。敌人都是亡灵，必须用神器或者神术攻击才能对它们造成伤害。目前嘉神和阿雪的武器还不是神器，要让他们攻击敌人的话，必须先用法术"エンチャント"或"破魔の剑"让他们的武器附带上精灵效果才可。此外，嘉神的等级非常高，不要让他抢了其他同伴的经验值。

## 第一章 第二节 无明の火

虽镇压了亡灵，但京内却突然烧起了大火。正欲返回京内救援的主人公一行遇到了自卫队的年轻男子无名，他挺身而出帮助大家镇压了残余的亡灵，让大家放心地赶往火灾现场。



### BATTLE 1-2-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**强制出击** 天缘
**要点** 从此战开始，玩家在进入战斗前就可以选择军师了，从游戏序盘的情况来说，嘉神的军师效果是最为实用的。此战的敌人情况和上场差不多，不过到了第三回合，战场右下方会出现三名增援。此外，由于天缘此时的等级较低，在保护她的同时最好也注意提升下她的等级。

战斗胜利后，政长的手下ミナル和タケマス出现，原来这次事件就是他们搞的鬼。看到我们人多势重，他们便准备先行溜走。不过还是被主人公一行给截了下来。

### BATTLE 1-2-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**要点** 此战开始前无名会加入我方，他是一位完全的接近战角色，在攻击方面较为强劲。敌BOSS是ミナル和タケマス，两人的HP都比较高，ミナル还会对攻击范围内的我方进行百分百反击。对待这两位BOSS级人物，还是围攻比较保险。此外，在五个回合内结束此战的话，那么过关后就会出现挑战状1。

败退的ミナル和タケマス使用了卑鄙的法术让众人动弹不得，政长的亲信兰丸(ランマル)趁机想要暗算众人，幸得神器相救才让他们无奈退去。经过一轮周折，女帝终于向天缘发放了政长公讨伐令，她让天缘先去界拜访贤者サアキ，她将会告诉众人下一步的去向以及关于神器的详细情况。

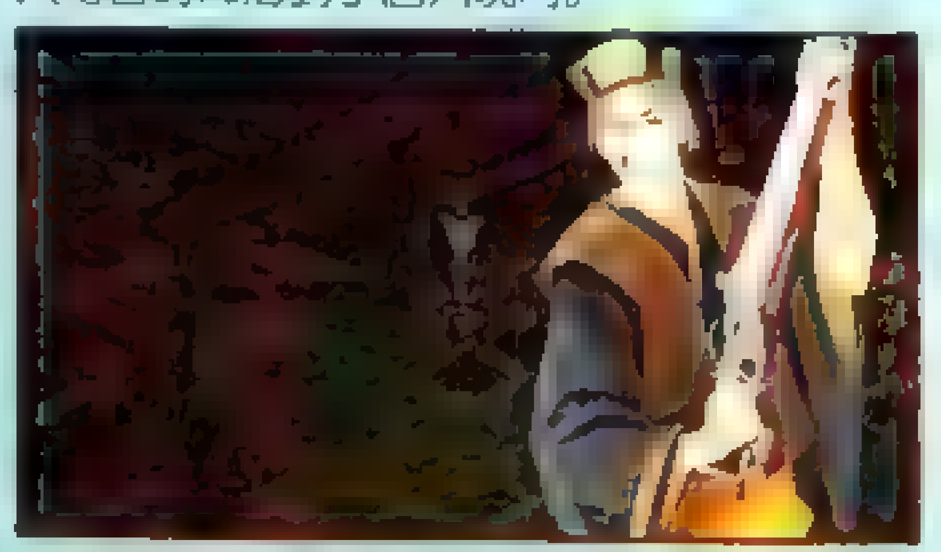
## 第二章 第一节 落ちる夜

虽见到了贤者サアキ，但她却无意把武器的秘密告诉众人。此时港口方向传来了军舰的声响。尾张家的家臣"暴走水军"七曜・キリュー和セイセイ突然来袭，并妄图在三十分钟内用炮击拿下此地。贤者サアキ将"美形"的修道士朱利介绍给了大家，让他协同大伙儿一起去阻止尾张军的暴行。

### BATTLE 2-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**要点** 此战的敌人比之前强化了不少，而且分布也较为零散，如果对自己实力有信心的话，建议还是兵分两路以速战速决。BOSS中的セイセイ攻击力非常高，而且移动范围也很广，与他临近的四格更是无法进入，所以要打倒他要用天缘或者山户的长距离攻击及新登场的朱利的精灵冲击。另一名BOSS キリュー是冰属性，我方事先装备好震属性的仙玉战斗会相对轻松些。

山户的妹妹弥生(ヤヨイ)为众人准备好了航空船，在船上，她把一封サアキ的信交给了主人公。作为守护界的报答，サアキ把武器的秘密写在了信上。天缘等人手中的神器上寄宿了以前封印魔神的经历之力，十二种精灵分别代表了十二干支。也就是说，拥有神器的人，就是被精灵选中的讨伐政长的勇士。此时，航空船突然开始剧烈震动，遭受军舰炮击的众人只得暂时降落到了信州境内。



## 第二章 第二节 狭き槛

此时的信州，正是政长军和信州霸者甲

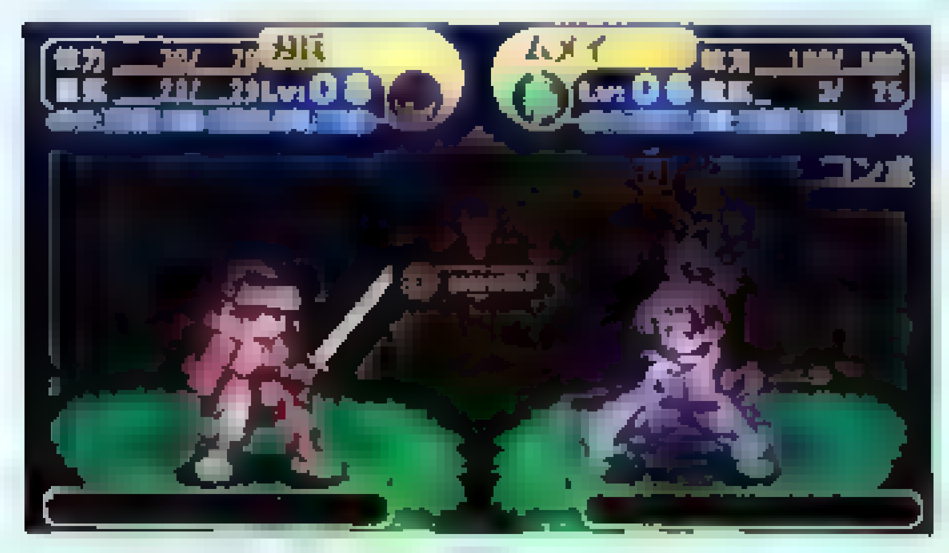
斐・マサライ的骑马军团交战之时。着陆后的天缘等人受到了甲斐家的保护，在六文当主シゲ和十勇士的护送下，天缘等人前往长寿族的相模境内。相模家当主シセイ的女儿氏直(シナオ)准备帮助父亲挑起保卫家园的重任，在前往相模的必经之路中，她和手下小太郎(コタロウ)以不让与敌对势力六文有关的人通过为由挡在了众人面前。

### BATTLE 2-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**要点** 敌人都是忍者和自动人形，需要注意的是人形除了具有很高的体力和攻防能力外，还有自动修复功能，在每个回合开始前都会将HP回复满，不过这种回复是有燃料限制的。本战的BOSS是氏直和小太郎，小太郎身为忍者，回避能力非常高，而氏直更是会二次行动。氏直的属性为雷，我方最好事先装备好火属性的仙玉。

## 第二章 第三节 开きたる门

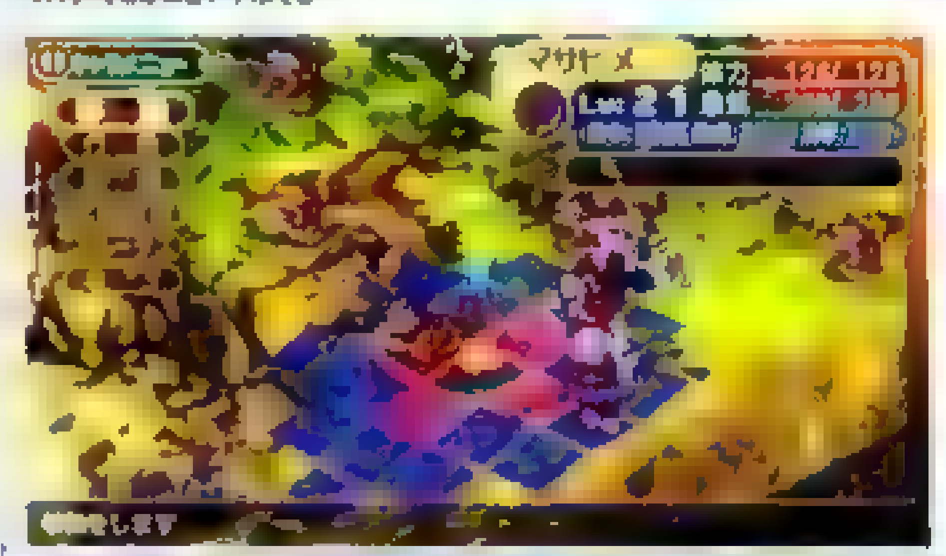
穿过相模，天缘一行来到终于回到了江户。葵家的当主カコウ虽为天缘的叔父，但实际上是曾经杀害了天缘父亲的罪魁祸首，而为了表示为政长的忠诚将天缘作为人质送到尾张家的人也正是他。听无名说，カコウ不但效忠政长，更帮他镇压了九州岛原发生的异教反乱，在数日间就屠杀了10万余人。令天缘等人意想不到的是，江户的居民们对她们的回归并不欢迎，街道上的居民们已经习惯了用向尾张家进贡换来的平稳生活，不愿再去冒险。而此时，カコウ也已经带着葵家四天王慢慢逼近，效忠主公的清胜不得不回到葵家，与天缘等人划清了界线。



### BATTLE 2-3

**胜利条件/失败条件** 敌全灭 我方全灭
**要点** 此战开始清胜会暂时离队。敌BOSS虽是葵家四天王，但其他杂兵的能力都相对很低。在四个BOSS中，会二次行动的ナオ和震属性的カツ位于后方，一般不会主动来靠近我们。ヤス会使用让我方不能移动的招数，要做好预防工作。此战在五回合内结束就会出现挑战状2。

虽然打败了四天王，但葵家的援军也即将赶到。在サロク的带领下众人逃到了海边的一所废弃小屋中。此时氏直突然出现，她为众人准备好了前往南总避难的船只，建议大家经过那里前往奥州积蓄力量。据她说，大约两周后藤吉将会访问葵家，而且西方セイセイ和キリュー的水军在海中寻找着什么，好像是在从事新兵器的开发。



## 间章 南の犬

南总虽是小国，但在ギギョウ统治下，那里的市场却极其繁荣。ギギョウ友善地接见了众人，打点好后，众人就准备前往奥州了，但燕神此时却要和大家道别了。听ギギョウ说，位于奥州的鹭叶家和雷家目前正在交战之中，因此大家必须时刻小心才行。

## 第三章 第一节 苦劳の桥

奥州境内一片阴森，四处都是迷雾，天缘等人竟糊里糊涂地闯进了奥州长寿族的隐藏部落。部落长老シュウコウ和铠甲女子九郎对众人擅自突破结界闯入大为不悦，将一行人拘留了起来。在东西合战中丧失了兄长的九郎一直隐居在此，如今的她已经看透了世间之事，过着与世无争的生活。她的从者武藏坊失去了生命，被村中的技术人员将魂魄转移到了自动人形中。九郎表示如果天缘等人能战胜自己，她便会放众人离去。

### BATTLE 3-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**要点** 此战中我方只能出击两人。九郎骑马作战，机动力很高，但HP和攻击力却都很低。弁-K型的皮非常厚实，需要合力才能将其打倒。

战败的九郎遵循了诺言，准备放众人离

去。正在这时，九郎的白马和弁-K型的长刀突然和天缘等人的武器发生了共鸣。原来，天缘等人之所以能进入村子，就是因为神器的召唤。在众人劝说下，九郎决定再度到外面的世界中去。在绕了一些弯路后，天缘人的下一个目的地是奥州最大势力青叶家！也就是那个正在和鬼族的霞家斗得死去活来的传奇之国。

## 第三章 第二节 青叶の花

敌长开发出了利用魔神之力的新型武器，只用了两分三十七秒就拿下了甲斐家。在正姬的带领下，众人进入了青叶城，正在这个时候，一个叫作コウケイ的武将告诉了众人正姬的身世。当天晚上，正姬把众人带到了一个小村庄，那里即将受到霞家的攻打。一个旅行中的僧侣告诉众人，正姬的登龙扇也是神器之一。

### BATTLE 3-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**强制出击** 天缘、正姬

**要点** 敌BOSSギミッツ是鬼族，炎属性。一开始，正姬只身一人在画面右端，我方大部队则在左端。建议先用同伴们的强力技能尽可能地扫除敌人，正姬则在攻击的同时注意防守。ギミッツ会使用让其周围的我方同伴绝对回避不能的技能。正姬是一位非常强力的角色，从现在就开始好好培养吧。




战斗胜利后，霞家出现援军，而青叶家的コウケイ也带来了不少军队。双方正欲交火时，鬼族女性オニマル出现将战争发生的原因全部归咎到自己身上。在正姬的调停下，青叶和霞家、人类和鬼族终于重修于好。此时，サクロ匆匆忙忙地出现了，他带来了甲斐家被尾张家击溃的消息，マサライ已经战死。而敌长的军队中更是出现了原本已经死亡的西家猛将アラナカ。

## 第三章 第三节 天と月と城と

天缘在奥州的隐藏部落和周边诸国举行了会议，要求大家协力来抵御敌长。在众人的协助下，天缘再度回到江户，与葵家四天王发生了战斗。

### BATTLE 3-3-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 本战与2-3差不多，不过敌人配置多少有些差异，这次4个BOSS都在后方站成了一排。BOSS的攻击方式和之前也没多大区别，应该没什么难度。

击退了四天王，天缘终于进入了葵家。众多同伴们也纷纷留下来做人墙，在大家的协力下，天缘和主人公冲到了天守阁顶层，在那里等待她们的，是叔父葵カコウ和清胜……

### BATTLE 3-3-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

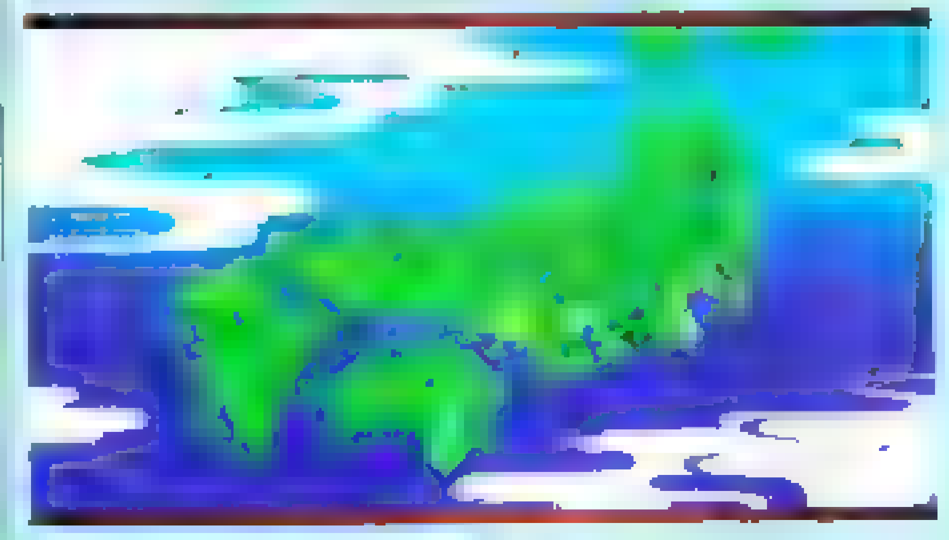
**强制出击** 主人公、天缘

**要点** 此战只有主人公和天缘能够出战，而BOSS则为叔父カコウ和清胜。最初的敌人只有两名BOSS和两个忍者。第二回合时右下角会出现两名忍者增援。清胜的攻击力很低，不会构成威胁，而カコウ的话只要不靠近他他就只会站在原地不动。

战斗胜利后，清胜道出了カコウ的苦衷。谈吐间，藤吉的航空船已经到来，真正的战斗即将拉开帷幕。航空船上丢下了阴森的棺材，六百多年前的猛将アラナカ出现在众人面前，江户再次被火光所笼罩。

## 第三章 第四节 燃える过去

江户的百姓们纷纷投入到了灭火事宜中去。藤吉的部下ナカエ告诉了天缘等人无名的身世，原来无名就是十年前从尾张家出走的敌长的儿子光秀(ミツヒデ)。自从母亲安土姬(アヅチヒメ)死后，敌长就开始不断征战，无名就是为此才厌倦了生活离家出走的。



### BATTLE 3-4

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 此战开始清胜再度回到队伍。本战有

很多亡灵，只有用神器和神术才能对它们造成伤害，否则就用神术让武器附带上精灵效果吧。BOSS方面有アラナカ、タダマス和ナカエ。前两位分别位于两座桥的尽头，要注意我方的人员配置。ナカエ位于版图的最深处，她会百分百反击攻击范围内的我方。此战七回合内结束可以出现挑战状3。

本来身体就很差的ナカエ受了重伤，在临死前，她嘱咐藤吉一定要夺取天下，因为只有她才具有这样的资格。亡灵士兵虽然都被赶走了，但江户也已经一片狼藉，大家决定先花几天时间在这里处理善后。南总和奥州都纷纷派来了援助人员，但惟独相模没有动静，难道是发生了什么状况？




## 第四章　第一节　見えるもの

不安的天缘等人立马赶往了相模，九郎说她曾经的战友クオウマル被埋葬在了那里，而他的妻子トモエ此时正在山林前的山寺中守护着他的亡骸。此时，正姬告诉大家一本叫作大神写本的奇书上记载着与魔神相关的东西，这本书在西欧宗教斗争中失传已久，如果能够得到它，必定能成为对抗魔神的利器。果然，相模在政长的侵略下已经是一片狼藉，与九郎同样身为长寿族的トモエ却对之无动于衷，也不愿对九郎伸出援助之手。此时的她只想政长利用秘术来让其夫君苏生。远渡重洋来到大和的西洋传教士エグザビア也执意要维护政长，从他口中得知，藤吉现在已经赶往相模山后的蓄水池，企图水淹相模。

**BATTLE 4-1**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 本战的BOSS有フジヨシ、リカ一和キリュ一三人。リカ一可以攻击两格，而且还附带吹飞效果，更会使用超大范围的我方行动力下降法术。藤吉的铳攻击范围很广，不过最初她并不会主动靠近我方。

当众人赶到蓄水池时，天空中也已经出现了尾张军的巨型航空战舰。在尾张军的强大威慑力下，为了保全相模的氏直只好选择了投降。但尽管如此，蓄水池依然遭到了炮击，相模被无情地淹没在了大水之中。

## 第四章　第二节　お引っ越し

大家为了寻求讨伐政长公的方法，天缘等人决定再次前往界询问神器和大神写本的下落。此时的大和土地已经大片沦陷于政长之手，只有中部的京和神户等极少数地区还保持着中立身分。サアキ告诉了众人三件神器的线索：第一把神器乃强弓，在都山家；第二把神器是发动岛原之乱的少年天草（アマクサ）所使用的丝线；第三把据说是在京之街道上活跃的义贼五右卫门所使用的鼠之神器。

来到京后，六文十勇士中的サロク已经先于众人一步开始了神器的搜寻，原来，六文也和相模一样，成了尾张家的附庸。幸亏阿雪先行找到了鼠之神器，才避免了一场苦战。

**BATTLE 4-2**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 本战的BOSS是小太郎和4个文六十勇士。小太郎的回避率非常高，并会对范围的攻击者百分百进行反击。サロク除了拥有和小太郎相接近的性能外，还会二次行动，配合高移动力，一上来就会主动攻击我方，不过幸好攻击力不是太高。ユ一リ会使用让我方下回合无法攻击的神术，非常讨厌。本战在四个回合内结束出现挑战状4。

## 第五章　第一节　鬼の住まう岸

政长已经命令藤吉去攻打四国了，据说只要穿过四国地底的八十八扇洞穴门就会来到黄泉之门。在京都稍作修整后，众人马不停蹄地赶往了岛原。在岛原的岸边，天缘发现了一个非常可疑的巨汉，不由分说就进入了战斗。



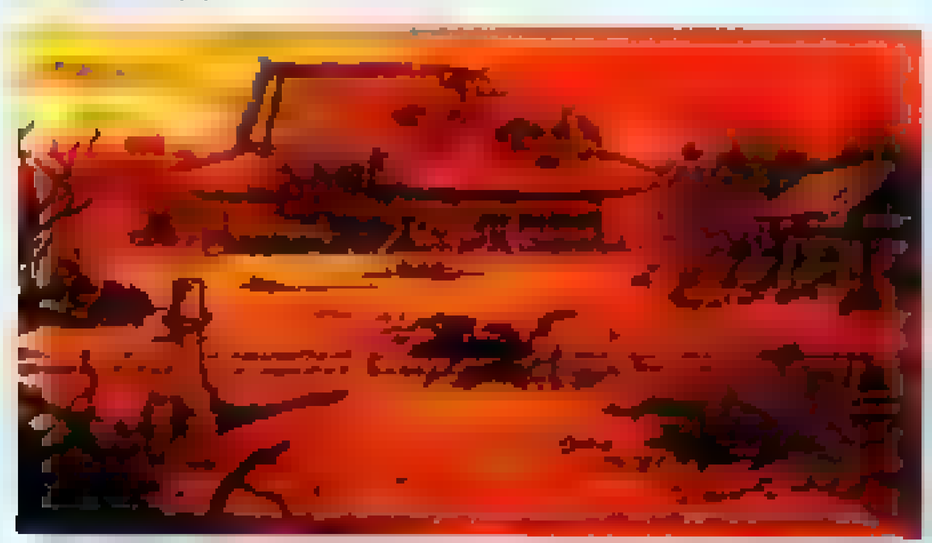

**BATTLE 5-1**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭　我方全灭

**要点** 除了BOSS巴斯克外，其他杂兵都是

猿猴，HP和攻击力都很低，构不成威胁。BOSS巴斯克本身就相当弱，所以说想要赢得此战简直是不费吹灰之力。

捕获了巨汉后，突然从岛的深处走来一名传教士。那名叫ライネス的男子称被我们抓住的巨汉名叫巴斯克，是位德高望重的司祭。在来大和的途中船只触礁，所以才只得野宿在了这里。持有牛之神器的巴斯克也是为寻找大神写本而来大和的，听他说先行赶到的弟子エグザビア已经背叛了教会，归顺于了尾张家。而大神写本即使落入邪恶势力也无济于事，因为传说那只有绝对的善人才能够阅读。



## 第五章 第二节 死国最深行

穿过八十八个鸟居，天缘等人来到了死国的最深处，在那里见到的却是光秀的义妹玉姬(タマヒメ)。玉姬是安土姬收养的女儿，而当时让天缘逃出尾张家的人也正是她。但这次，她却没有再度对天缘手下留情。

**BATTLE 5-2**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 本关的敌人大多数为亡灵，注意我方的战斗方式。BOSS是玉姬和其随从マリア，玉姬的神术攻击比较强劲，但却有个致命的弱点就是只能待在原地无法移动。マリア是使用机枪攻击的忍者，攻击力和回避率都比较高。

虽然击退了玉姬，但是ミナル等人已经在黄泉的入口开始了仪式，过去的死者们即将复活。让魔神降临到死者的身上，这就是政长的魔神复活方法。而且政长所选择的死者，却是自己的妻子安土姬。玉姬临走时告诉无名，如果要想知道事情的真相，就在收集完所有神器后到安土城去，那里有大家想要知道的答案。

## 第五章 第三节 雪と灯りと

天缘等人为了追寻阻止魔神复活的关键——大神写本的下落前往九州，九州各处都是天草的雕像。サアキ曾经说过，天草的武器就是我们要找的神器。而阿雪也说，平户的商馆中保存着奇怪的丝线，最近商馆正好在招收侍女，她准备乔装前去。此时，传教士エグザビア突然出现在众人面前，教训一下这个叛徒吧！

**BATTLE 5-3**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 本战是エグザビア和巴斯克单挑，除了巴斯克外的人虽然也能参战，但只能在擂台外帮他应援，并且都不能移动位置。エグザビア的能力不低，而且还会两次行动，要小心应付。

虽然巴斯克狠狠地出了口气，但众人却由于骚乱罪被街道的警卫们所缉捕，不知不觉中大家竟闯入了阿雪前去的商馆。和阿雪合流后，她打开了仓库尽头的陈列柜，从一个小小的铁箱中取出了装有蛇之手甲的丝线。没错，那就是我们要找的神器。在队伍中使用类似武器的只有朱利，但这家伙却嫌弃它是二手货而摆架子不愿使用。警卫马上就追进了商馆，关键时刻馆主ドワルテ帮大家解了围，原来阿雪的真实身分就是馆主的女儿，真名叫ネヴェ。听馆主夫人说，政长军的キリュー在岛原附近布满了水军，并接连抓走沿岸的村民作为人质，在那里有位能使用蛇之神器的人在等着我们。



## 第五章 第四节 誓いは响く

キリュー在岛原附近布下军舰，在海边，一名女子告诉大家，其实当年发动岛原反乱的天草现在还活着。谈吐间キリュー突然出现，关键时刻朱利取出蛇之神器救了众人，此时的他已经再也不想隐瞒了——不错，他就是天草本人。

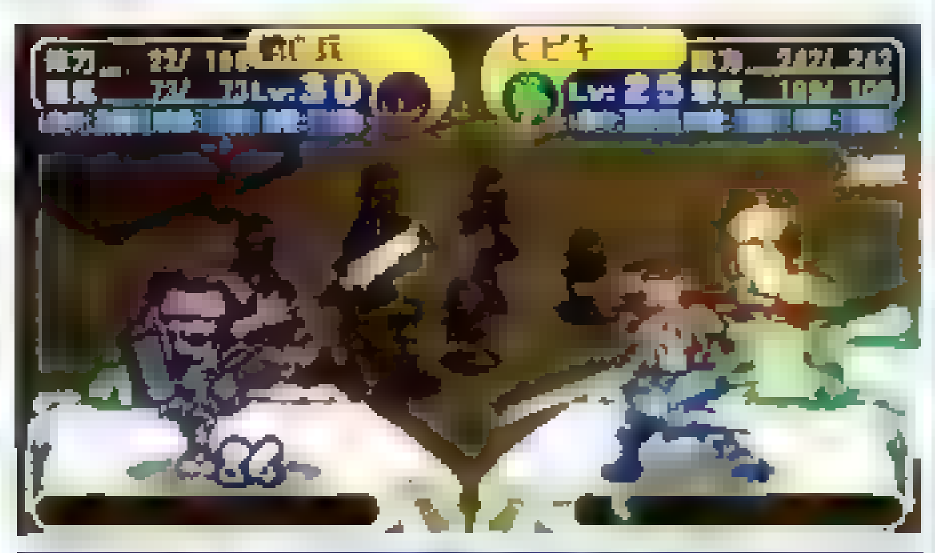
**BATTLE 5-4**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 本战发生在キリュー的军舰上。比较特殊的是有时军舰上会出现炮弹，这些炮弹会对我们的攻击百分百进行反击，但只要遇

到我们的攻击它们就会立即消失。此战如果在四个回合内结束就会出现挑战状5。

キリュー的军舰慢慢开始下沉，尽管天缘想救他，但无名还是决定尊重他自己求死的意志。听村民说，キリュー是一位心地非常善良的人，在拘留他们期间并没有对动过武，反而还和村中的孩子成了好朋友。村中的女子给了天缘一本书，那竟是她们踏破铁鞋无觅处的大神写本！



## 第五章 第五节 西の物语

此时的郡山正受到藤吉的攻打，那里的当主ガンツ对西洋文化非常熟悉，也许他会知道怎样解读大神写本。但实际见到他后，他却对大神的存在产生了疑惑。没交谈多久，ガンツ的女儿テルヒメ便来报告说アラナカ已经袭来，郡山家的防线崩溃在即。此时九郎的白弓突然嘶鸣了起来，郡山家的传家之弓和她发生了共鸣……

### BATTLE 5-5

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**要点** 敌BOSS是巨人族的アラナカ，震属性，只有神器和神术才能对其造成伤害。其他敌人多为锤兵、炮兵和刃兵。这一关的场景在众多相连的船上，要注意分配我方势力。右下的三名敌人派一定同伴留下干掉，大部队则向上方不断推进。

战斗胜利后，アラナカ说航空军舰"大坂城"的下个移动目的地是癸和南总，而且魔神复活也已经进入了最终阶段。在再度面临死亡前，アラナカ要大家小心天缘的师傅嘉神，并说理由只有九郎知道。虽然大家都对此番话装作无动于衷，但天缘却依然耿耿于怀，她决定先放一下魔神复活的事情，先赶在藤吉之前回江户。郡山家最终还是陷落了，テルヒメ被带到了尾张家。

## 第六章 第一节 それを答えとして

氏直的部下小太郎等人如今已经成为藤吉的部下，为了守护相模的民众，氏直对此也毫无办法。政长忙于魔神复活，把攻打江户和南总的任务交给了相模和六文。在奥州的援军没来得及赶到的时候，天缘等人与相模军狭路相逢，无名和山户执意先去保护南总，航空船在南总降落。此时的南总已经陷落，当主ギギョウ还留在城内，其他人则都已经去江户避难了。ギギョウ把一把大刀和八块犬之玉交给了前来救援的无名和山户，大刀与山户的长铳发生了共鸣，不过，文六家的十勇士也已经闻声出现了……

### BATTLE 6-1-1

**胜利条件/失败条件** 打倒シダ/我方全灭
**强制出击** 无名、山户
**要点** 此战的BOSS是シダ和十勇士的其他六人。虽然说作战目的只是击倒シダ，但是讨厌的十勇士却会挡在途中阻挠我们。十勇士的能力都非常高，再加上本次我方又只有无名和山户两位可以参战，因此本战的难度还是很高的。建议在战斗前先为无名装备上神器，然后利用刚得到的犬之玉来提高连击数，这样战斗会相对轻松一些。此外，在战斗前记得多买些回复意气值的道具，因为光靠无名的那点意气值是撑不了几个回合的。



在无名和山户在南总作战的时候，天缘等人已经赶到了相模之国。在无人的街道上，到处都是自动人形，而头顶则是巨大的大坂城。大坂城上的ミナル为了让相模家表示出对政长的忠诚，要他们与天缘为敌，否则就炮击街道，并扬言炮口下一个对准的就是江户方面。如果要停止炮击，就要众人交出大神写本。正在商谈之时，突然从角落中冲出的小太郎从天缘怀中抢走了写本。清胜急忙追去，却被小太郎当头一刀，清胜额头上的钵金被砍碎，从中露出了金丝，原来他竟是相模忍组的头目！小太郎在氏直的命令下准备交出写本。与氏直交战吧，为了证明自己的意志！

**BATTLE 6-1-2**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** BOSS是氏直，其他敌人主要是自动人形，注意她们的回复能力。由于剧情原因，本战无名和山户无法出击。

ミナル成功得到了大神写本，但她却没有遵守诺言，继续准备炮击江户。此时，下方突然对大坂城进行了炮击。原来是氏直的父亲的シセイ，他为了表示自己对天缘的歉意而选择了不再沉默。在慌乱中，嘉神再度出现，他说现在是去安土城的最好机会。大家不自觉地想起了アラナカ死前说过的话，此时九郎的表情突然异样起来，原来嘉神就是在鞍马山上教她剑法和兵法的师傅，而把白乌"静"交给她的，也正是嘉神。为了追随写本的下落、寻找魔神复活的真相，众人依然决定前往政长所在的安土城。

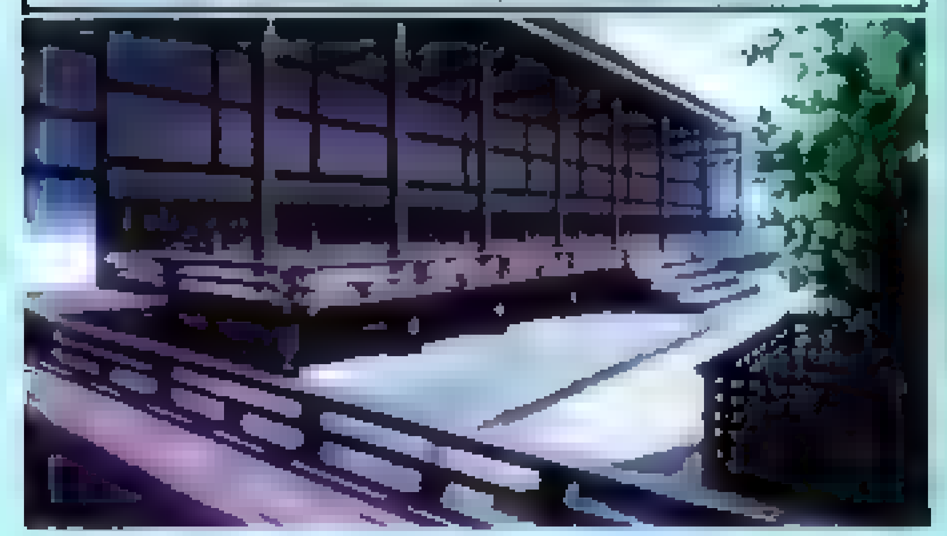
## 第六章 第二节 魔王

魔神复活之事已迫在眉睫，仪式的场所是从安土城内移到大断裂上的寺庙本能寺。嘉神的真实身分原来就是在背地里支持着国家的大精灵！他从包袱中取出一枚手杖，在一阵共鸣声中，十二件神器终于全部收集完毕！

**BATTLE 6-2-1**

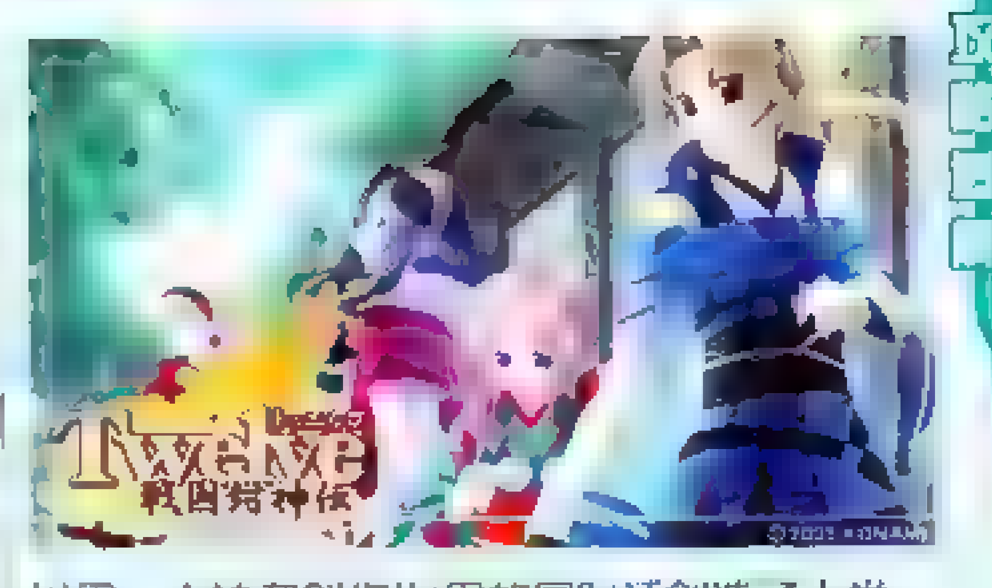
**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 敌方BOSS有セイセイ、マスカ 和リカ一三人。总体来说难度不是很高，其中マスカ 和其他二位杂兵位于地图左下，我方可以派一到四名同伴前去攻打以缩短回合数。



终于来到政长面前了，此时的他已经在准备复活安土姬了，无名上前阻止自己的父亲，他不想看到魔神降临到自己母亲身上。政长从怀中取出夺来的大神写本，连天草都无法解读的写本竟然被他轻易翻阅。通过电波，政长向全体大和人民宣布了这样一个骇人听闻的事实——

万物之主大神曾经制作了几个世界，但是他却对此不满意，开始逐一毁坏自己所创造的




世界。大神在创作世界的同时还创造了人类，但由于人类是未完成品，他们要依赖于大神。所以大神非常高兴，因为在创造了几个失败的世界后，他终于察觉了自己的存在价值。大神像人类的母亲一样照顾着人类，但是却发生了误算，那就是他为了帮助人类而制造了精灵！人类开始亲近精灵后，渐渐疏远了大神，于是大神想要舍弃精灵，让大地重新回到只有自己和人类的世界。所以大神在过去才会制造洪水，精灵才会想要封印大神！精灵们当初封印的其实不是魔神，而是大神！大神用自己最后的力量为人类造了方舟，并把写本传给了他们，让它成为人类取回当初世界的关键。现在的世界都是人类和精灵结合才成立的，作为生活全部的仙玉都是精灵的力量。如果人类知道了精灵们的真实想法，那么他们就不会相信封印他们的母亲大神的精灵……精灵就会毁灭人类！精灵之所以把神器交给十二位勇士，目的就是要利用人类。如今政长要做的，就是让大神复苏并再次发动大洪水，将精灵、以及被精灵利用的人类从这个世界上消洗。这就是他所希望的战国世代的终结。

**BATTLE 6-2-2**

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** BOSS为政长和觉醒状态的安土姬。政长的移动力和攻击力都非常高，而安土姬的神术威力也相当惊人。政长的HP高达1800多，他的神术"ナイトメア"不仅可以给我方造成三个回合的毒和麻痹状态，而且杀伤力也绝大。在五回合内结束战斗会出现挑战状6。

政长的野望破碎了，天缘决定和精灵交涉，让他们保全现在的世界。仪式虽然停止了，但是大神的力量依然积蓄在了安土城，他将寄宿在和他最为接近的女帝身上！而已经死去的ナカエ、クオウマル和九郎的兄长オニタケマル也已经复活。政长在临死前，嘱托藤吉完成他的遗志，并将十二把大神的真神器散落

到了大和全土。

## 第六章 第三节 改めるべきは

担心女帝的众人冒着落雷进入了京内的御所，女帝的身体尚未受到大神的侵蚀，但兰丸已先于众人一步来到了御所……

### BATTLE 6-3

**胜利条件/失败条件** 敌全灭 我方全灭

**要点** 除了BOSS外，本关的敌人都是亡灵。兰丸在每个回合都会进行一次大回复，而且还拥有零回合行动能力，最好一气呵成打倒他。把敌人消灭到一定程度后，版图左边和右边会分别出现两名敌人。

虽击退了兰丸，但是女帝的身体也发生了异样，在一片强光中，众人失去了知觉。当清醒时，已经位于森林中了。京已经化为一片废城，勇士们手中的神器也纷纷断裂。藤吉告诉了大和的民众女帝将被大神附身的事情，并煽动平民们投靠尾张家。十天后大神将再度发动大洪水，只有投靠尾张家的人才能幸免于难。

## 第六章 第四节 力无き者

神器被毁坏的天缘等人为了和弥生的航空船回合，准备前往界。在途中，她对今后的事情产生了疑问。自己被精灵操纵，那之前做的事情都是错的吗？在一个小村庄中，村民们都被藤吉所宣扬的新世界所吸引，纷纷开始了迁徙。小太郎也获得了大神的真神器，开始向没有神器庇护的众人发起进攻……



### BATTLE 6-4

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** BOSS有小太郎、オニタケマル、クオウマル和トモエ四人，并且都持有真神器。由于上话中我方的神器都已经损坏，所以在战斗前记得更换自己的武器。オニタケマル、クオウマル和亡灵士兵等都是要用神器和神术才能造成伤害的。オニタケマル、クオウマル、トモエ都会两次行动，要注意防御他们的攻击。将杂兵解决掉后，敌人会在后方出现二名增援。第二回合又会两边出现二名增援。注意如果先把クオウマル干掉的话，トモエ也会跟着撤退。



## 间章 声を告げる

来到界时已是深夜，但サアキ却不在家中。分头寻找的众人在树林中遇见她。サアキ说正是由于我们的不信任，精灵的神器才无法发挥原本的力量。如今的世界已经分为精灵和大神两大派系，而且后者占压倒性优势。现在天缘等人要要做的，就是证明给百姓看只有自己才是正确的。在交谈间，氏真突然出现，她告诉众人，江户和南总正以奥州为中心不断聚集反对藤吉的人们。

## 第七章 第一节 果てる夕刻

为了修复神器，众人赶往了出原寻找精灵矿石的下落。这时，九州突然发生战斗。政长死后，统治九州的セイセイ并不服从于藤吉，向她举起了反旗。セイセイ和藤吉军正在附近交战，而发现了天缘等人行踪的テルヒメ则带着大批藤吉军杀过来。

### BATTLE 7-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** BOSS为セイセイ、リカ一和テルヒメ三人。解决掉一定数目杂兵后，敌人后方会出现三名神术兵增援。注意セイセイ的邻接位置是进入不了的，最好使用远距离攻击。テルヒメ为冰属性，并会二次行动，而リカ一则会使用大范围降低我方行动力的技能。

## 第七章 第二节 火が升る

在神户商团的帮助下，天缘等人逃到了神户，却发现那里也被藤吉军包围了。マスカ一的航空军舰出现，将天缘等人带到了北边的庄城。原来庄城也已经受到藤吉军袭击，已是火光冲天。マスカ一也对藤吉举起了反旗，他希望众人能够保护他的妻子、政长的妹妹市姬（シイヒメ）

## BATTLE 7-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**强制出击** 无名
**要点** 此战是火属性的マスカー和无名单挑，其他同伴同样只能在外围应援。在战斗前记得多装些增加连击数的仙玉，可保证一个回合将其击溃。

マスカー把自己的武器"瓶割"交给了无名，那是用精灵宝石铸成的，可以帮助众人修复神器。他拜托众人带着市姬逃走，自己则留下来吸引敌人。但坚强的市姬最终却还是留在了小谷城，选择了和自己的夫君一起在火光中结束自己的人生。




## 第七章 第三节 集うもの

マスカー死后，与藤吉敌对的就只有天缘了，氏直等人编成的关东奥州统一军在各地掀起反大神派大旗，大和各地纷纷投入决战准备。反藤吉联合已经结成，盟主是天缘，大和现在已经明显分为了两个派系。大坂方面汇聚了很多避难的人，没有条件去那的人也开始向高台和山避难。众人决定再度前往奥州隐居之里，委托シュウコウ修复神器。但在睡梦中，却发生了意向不到的事情……

## BATTLE 7-3-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**强制出击** 主人公
**要点** 本战敌人只有伪主人公一人，而我方也只有主人公能上阵。和上一战一样，多装备些增加连击数的仙玉吧。

十二位勇士在自己的睡梦中终于达成了和精灵的和解，但阻止神器复活的敌人也趁机出现了，不过此时的天缘等人已没有任何惧色了，因为，经过强化后的神器已经牢牢握在了她们手中！

## BATTLE 7-3-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**要点** 敌人基本上都是亡灵。BOSS是オニタケマルク、クオウマル和トモエ，都是雷属性。与之前一样，先干掉クオウマル的话トモエ便会撤退。打倒オニタケマルク有一定几率可以获得超强仙玉始祖龙。第二回合左上会出现两名增援、第三回合右上方又会出现两名增援，之后正前方和右上左下会先后出现增援。如果没有把握快速解决掉BOSS的话，建议先在增援出现位置埋伏好我方同伴，已速战速决。此战四回合内结束会出现挑战状7。

战斗胜利后，オニタケマルク想要绑架东宫，弥生上前阻止，自己却被掳走了。トモエ把大神写本还给了众人，和夫君一起直面了死亡。

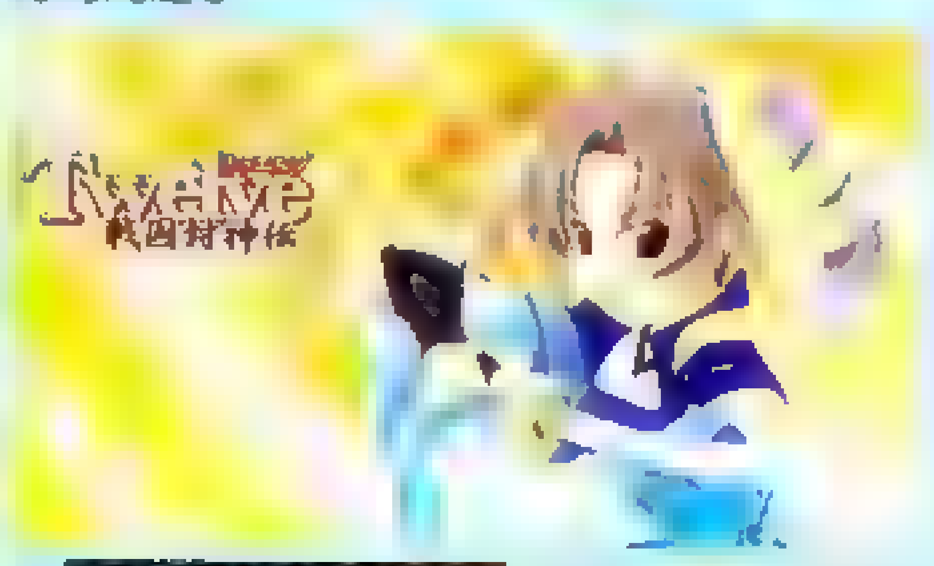
## 第八章 第一节 疾るは如く

追随弥生前往大坂，女帝作为大神觉醒的时辰也快到了，离最终决战已经越来越近了……

## BATTLE 8-1-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**要点** 本战没有BOSS，但杂兵非常多，而且还会不断出现增援，要做好长期战的准备。敌人增援虽多，但都是出现在敌后方，因此只需将大部队向前推进，不必担心顾此失彼。

突破了层层重围，ギミッツ、コウケイ、葵家四天王、オニヒメ等人也纷纷赶来支援大伙儿。反藤吉军已经将大坂城团团包围。天空中下起了大雷雨，大洪水再临只是时间问题了……




## BATTLE 8-1-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭
**强制出击** 九郎、弁-K型、朱利
**要点** 本战BOSS为ナカエ、タダマス和オニタケマル，而我方则只有九郎、弁-K型、朱利三人能够出战。通过之前和这些BOSS的交手，他们的攻击特性大家应该都已心中有数了。



## 第八章 第二节 风吹くが如く

雷雨下得更猛烈了，サアキ联合救援的同伴们启动结界帮助众人在短时间内止住了雨势。马上就要到大坂城的甲板了，这次挡在天缘面前的是六文十勇士。

### BATTLE 8-2

**胜利条件/失败条件** 敌全灭 我方全灭

**要点** 此战BOSS是十勇士。其中サロク会二次行动和百分百反击；ハルミ和イゾウ的周围无法进入，每个回合会回复，必须用远程攻击围剿他们；リクロ的攻击最为讨厌，会使用封住我方各种行动的特技，要率先将他解决。在四回合内结束战斗出现挑战状8。

虽然战胜了十勇士，但大坂城也已经开始启动，大洪水就要来了，海面水位急剧上升。但敌兵们为了让大神复活，却依然没有撤退的意思。

## 第八章 第三节 人たるがゆえに

在关键时刻，玉姬像当初让天缘从尾张家逃脱一样了放走了弥生。来到空中回廊，テルヒメ和小太郎又挡住了众人的去路。

### BATTLE 8-3-1

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**强制出击** 正姬、清胜、嘉神

**要点** 敌人只有テルヒメ、小太郎和シゲ三人，而我方则只有正姬、清胜和嘉神能上场。在桥两边会有间歇泉喷出，因为出现位置是固定的，所以很好掌握。多利用正姬的神术攻击，再配合她的用回合行动能力就能轻松取胜。



空中回廊开始崩溃，シゲ救下了テルヒメ，自己却选择了死亡。之后就是玉姬和天缘的对决了，在火光中，玉姬已经失去了理智……

### BATTLE 8-3-2

**胜利条件/失败条件** 7回合内打到敌人/进入第8回合或我方全灭

**强制出击** 天缘

**要点** 此战我方只能出两个人，除了天缘强制出击，另外一个可以自行选择。BOSS玉姬会使用强力神术，要小心应对。此外，还要注意后方不断烧来的火焰。如果事先准备得当的话，两个回合就能结束战斗。

玉姬事先在擂台上装好了炸药，在战败后，她自己选择了死亡。

### BATTLE 8-3-3

**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**强制出击** 无名、阿雪、巴斯克

**要点** 本关敌人是ミナル、タケマス和エグザビア三人，而我方则只有阿雪、巴斯克和无名能出击。注意本战中每个回合地板会发生倾斜。エグザビア和之前一样会二次行动，不过我方也有阿雪的再动能力，所以无需担心太多。




## 第八章 第四节 天たるがゆえ

大坂城逐渐上升，马上就要穿破云层。女帝的身体开始慢慢变异，在一阵强烈的光芒中，大神觉醒了！洪水黑压压地袭向了大地！

### BATTLE 8-4-1

**胜利条件/失败条件** 12回合内击败女帝/进入13回合或我方全灭

**要点** 此战BOSS是女帝、藤吉和兰丸。女帝和藤吉的攻击范围非常广，而兰丸则依然有再回合行动能力。在杂兵消灭到一定程度后，我方初始部队左边会出现敌增援。由于女帝的等级不是很高，而胜利条件又是12回

合内击败她，所以战斗还是非常简单的。

在众人的协力下，大神终于从女帝身上离去了。但大神为了保险，只把自己的一部分移送到了女帝身上，还有一部分正沉眠于地底之中，要想女帝完全挣脱大神的束缚，众人还需要最后一搏！

**BATTLE 8-4-2**

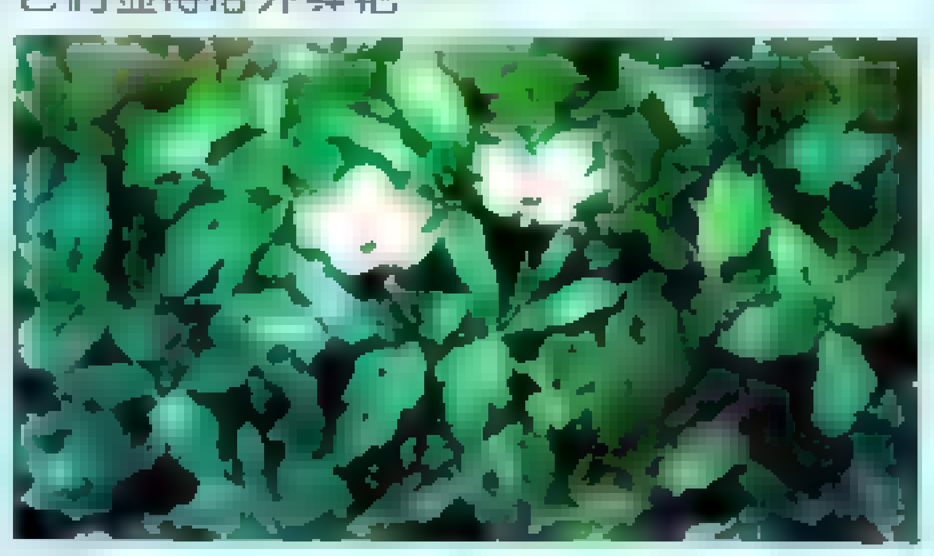
**胜利条件/失败条件** 敌全灭/我方全灭

**要点** 最终BOSS有70级，HP高达5200，开始时候我方被分配在十二个方向，离大神有一定距离。大神不仅拥有里回合行动能力，“丑の刻参り”还会让我方所有能力下降，在中招后必须立即加以回复。最终决战了，利用每位同伴的擅长攻击方面轮番展开攻势吧！如果实力够强，基本上两个回合就能解决战斗！

垂死挣扎的大神想要把女帝永远封印在地底，藤吉和兰丸驾驶着大坂城冲向了大神，想与他同归于尽，但换来的却是自己的粉身碎骨。关键时刻，东宫发动自己的力量，联合十二精灵神器之力，将母亲与自己共同封印在了大断裂中。

## 最终章 花

大洪水终于离去了，天空再度恢复了以往的湛蓝。被大水冲刷的大地上争相开出了朵朵动人的小花，在阳光的照射下，它们显得格外鲜艳……



### 二周目

[illegible]

Twelve トゥエルブ 戦国封神伝

©2005 KONAMI

# 《露娜 创世纪》剧情全攻略

# LUNAR GENESIS

本作的素质总体来说还不错，但新的系统可能会给玩家造成攻略上的不便，本次攻略将给大家带来《露娜 创世纪》的系统、流程以及剧情的详细解说，那么下面就请跟随我来感受这个号称"感动了100万人"的RPG系列最新作吧。

文 胧月



## 系统篇

### 操作方法

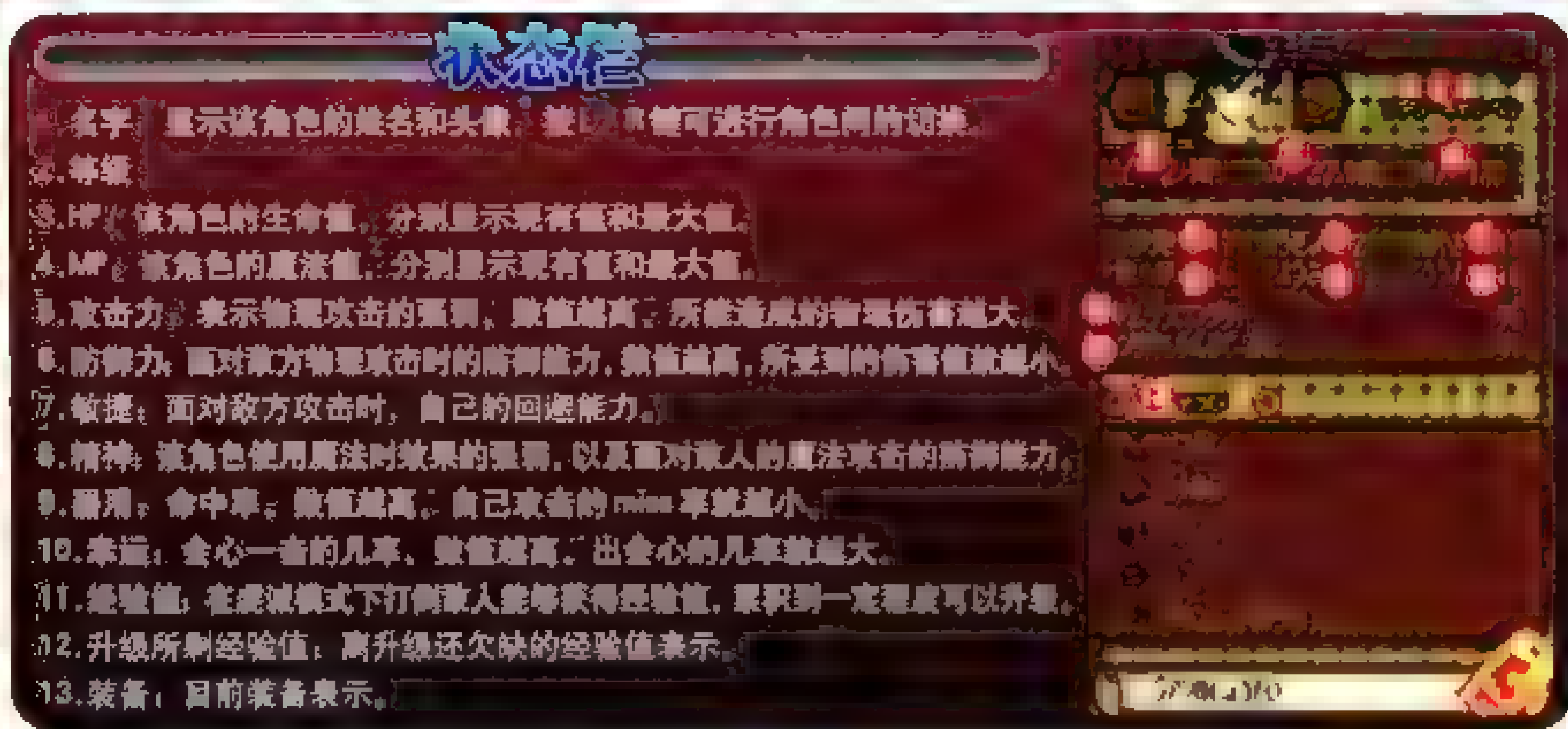
| | |
|---|---|
| L键 | 角色切换 |
| 十字键 | 角色在地图上的移动，菜单中的光标移动 |
| 麦克风 | 战斗时逃跑 |
| R键 | 角色切换／虔诚模式和通常模式切换 |
| A键 | 决定／调查／对话／显示下一段文字 |
| B键 | 取消／奔跑（按住，奔跑时角色的HP [illegible] |
| X键 | 菜单／战斗时怪物名字确认 |
| Y键 | 对话 |

### 游戏画面




### 菜单画面详解





## 状态栏

1. 名字：显示该角色的姓名和头像，按L/R键可进行角色间的切换。
2. 等级：
3. HP：该角色的生命值，分别显示现有值和最大值。
4. MP：该角色的魔法值，分别显示现有值和最大值。
5. 攻击力：表示物理攻击的强弱，数值越高，所能造成的物理伤害越大。
6. 防御力：面对敌方物理攻击时的防御能力，数值越高，所受到的伤害值就越小。
7. 敏捷：面对敌方攻击时，自己的回避能力。
8. 精神：该角色使用魔法时效果的强弱，以及面对敌人的魔法攻击的防御能力。
9. 器用：命中率，数值越高，自己攻击的miss率就越小。
10. 幸运：会心一击的几率，数值越高，出会心的几率就越大。
11. 经验值：在战斗模式下打倒敌人能够获得经验值，累积到一定程度可以升级。
12. 升级所剩经验值：离升级还欠缺的经验值表示。
13. 装备：目前装备表示。



## 物品

在这里可以进行物品确认、物品使用、装备。队伍全员的物品都被装在这个共有的道具袋里，每种物品最大可以持有99个。下面是物品种类的解说。

武器　铠甲　手腕　头部　首饰

**道具**：HP回复药、MP回复药的个数，种类表示，并可以在此处使用道具

**杂货**：在战斗模式下打倒怪物后所获得的物品会放在此处，这些杂货大多对赚钱非常有帮助

**贵重品**：剧情道具或加快进程所需的物品

**卡片**：查看在战斗模式下打倒敌人后所获得的卡片，这些卡片有的可以在战斗中使用，有的则可以在地图上使用

◀在进行装备的时候，可以清楚地看到角色在替换装备时自身数值的变化状况，有助于区别该装备是否好用。

## 系统菜单

从上而下分别是：消息显示速度、记录、音乐馆、返回标题画面

## 世界地图

1 [illegible]
2 [illegible]
3 [illegible]
4 [illegible]
5 [illegible]
6 [illegible]
7 [illegible]
8 [illegible]
9 [illegible]
10 [illegible]
11 [illegible]
12 [illegible]
13 [illegible]
14 [illegible]
15 [illegible]
16 [illegible]
17 [illegible]
18 [illegible]
19 [illegible]
20 [illegible]
21 [illegible]
22 [illegible]
23 [illegible]
24 [illegible]
25 [illegible]
26 [illegible]
27 [illegible]
28 [illegible]

## 加德快递

世界各地的城镇中都会有着[illegible]字样的建筑，这里就是加德快递的事务所，主角可以在这里接手各种各样的任务来赚钱，这也是游戏中惟一高效率的赚钱方法。





1 下屏选择任务的名字显示

2 下屏选择任务的报酬

3 任务的难度

4 快递所需要发往的地点

5 任务的具体内容

6 下屏可以选择你想要接手的任务

### 加德快递所需要注意的地方

**关于收集的货物**

我们在和怪物战斗后，能够得到的一些货物拿到商店卖是几乎卖不到几个钱的。不过如果把它们使用在加德快递的任务中则会实现相当于自身数十倍的价值。当然，也有一些怪物会随机掉落非常珍稀的卡片，拿到这里来卖，价值还是非常可观的。

**当要求的货物为复数种类时**

很多情况下，我们需要快递的货物不单单只有一种，这时，必须将所有的货物都收集全的，才可以去交还任务。

**关于报酬**

将货物送达依赖人后，就可以在任意一处加德快递领取报酬。任务的难度越高，酬金就越高。

**关于二重任务**

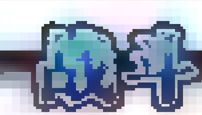
领取了一个任务之后，不把这个任务完成的话，是无法再接下一个任务的。当然，你可以到加德快递先把这个任务取消，就可以领取其他任务了。不过，取消任务是需要支付赔偿金的，所以建议在领任务时要看清难度，慎重行事。

**关于任务难度**

虽然说任务难度越大，所获得的酬金就越高。不过考虑上地点和所花费的时间，有时候完成一个高难度任务所获得的酬金还不如在相同时间内完成几个低难度任务的总和。所以，还是一句话，选择任务要慎重。

**关于任务的选择**

可供选择的任务出现是完全随机的。假如第一次你和店员对话，发现备选的任务没有你满意的时，可以先退出任务领受画面，再一次和店员对话，是不是发现备选任务已经发生变化了呢？



## 战斗

### 战斗模式

本作在系统上的一大特点，就是战斗的两种模式——通常模式和虔诚模式，通过点击触摸屏来切换。在通常模式中，我们打倒怪物后只能获得道具或者卡片，无法获取经验值；而在虔诚模式下，打倒怪物后便只能获得经验值，不能获得任何物品。需要注意的是，BOSS战强制在通常模式下进行。而无论在哪一种模式里，都无法获得金钱，于是金钱在该游戏中的地位就显得非常重要了。

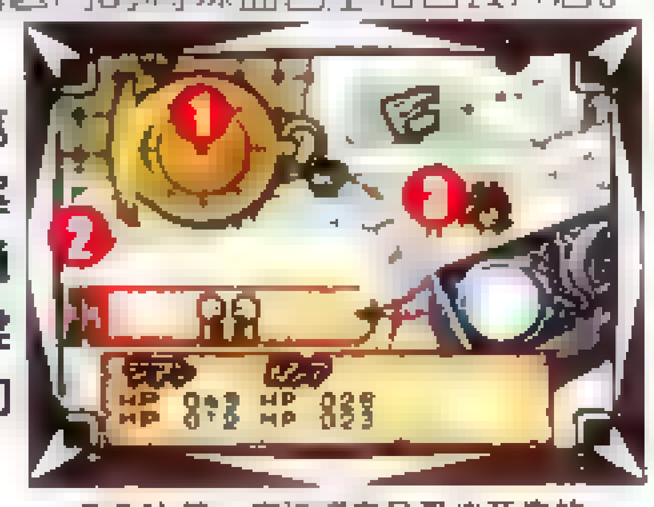
**1. 怀表**

在虔诚模式下，每打倒一个敌人，指针就会渐渐远离Max状态。当指针因此转动一周时，场地内的敌人会复活一个。

**2. CheckBox**

在虔诚模式下，在该地区每打倒一个敌人，这里就会多划上一个红色的勾。当然，如果怪物复活，那么勾也会相应消失一个。当该地区的敌人被全灭，则这里的方格里都会被划上勾，HP和MP各回复最大值的30%，同时这个地区内的特殊蓝色宝箱也会开启。

**3. 以触控笔点击此图案可以进行通常模式和虔诚模式的切换。**



▲蓝色宝箱，直接调查是无法开启的。

## 战斗画面

在本作里，迷宫里的敌人是可见的，当我方角色和敌人相遇时便自动切换进战斗画面。打倒敌人就可以结束战斗，当然也可以通过向麦克风吹气来执行逃跑命令。

1 队伍状态

2 空中敌人
除了弓箭和魔法以外，其他攻击无法打到这样的敌人

3.地面敌人
可以直接攻击的敌人

4 战斗指令

5 行动选择中的角色

6 选择的行动名称

## 怪物卡片的使用

怪物卡片在通常模式下打倒敌人后可随机掉落，不同的敌人会掉落不同的卡片，这些卡片的效果也有许多差别。在战斗中，选择物品图案，再选择卡片就可以进入卡片选择画面了。卡片的效果可以持续一整场战斗，所以相当有用。特别是在长时间的BOSS战中，卡片的作用是巨大的，这也是本作里BOSS战比杂兵战来得更容易的原因。

1 怪物名称

2 怪物画像

3.生命力
每使用一次，该卡片的生命力就会减掉100，当变成0的时候则不能再使用

4.怪物的属性
根据颜色来区分怪物的不同属性
红：火属性　绿：风属性
蓝：水属性　茶：土属性




### 状态异常

| 状态 | 症状 | 恢复方法 |
|---|---|---|
| 中毒 | 战斗中每回合扣除5%的HP | 魔法、道具 |
| 睡眠 | 战斗中无法行动 | 魔法、道具、受到攻击、自然治愈 |
| 目盲 | 战斗中命中率下降 | 魔法、道具、自然治愈 |
| 麻痹 | 战斗中无法行动 | 魔法、道具、自然治愈 |
| 混乱 | 战斗中一定几率不行动 | 魔法、道具、自然治愈 |
| 沉默 | 无法咏唱魔法 | 魔法、道具、自然治愈 |
| 石化 | 身体化作岩石，无法行动 | 魔法、道具、自然治愈 |
| 战斗不能 | 失去战斗力 | 魔法、道具、自然治愈 |

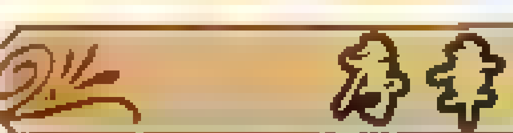
# 流程攻略及剧情对话一览

我叫吉安·坎贝尔，以送货为生。我有一个伙伴叫璐茜亚·柯林斯……我们是前不久刚开始在一起工作的。

我们非常喜欢冒险，虽然送货是一件包含诸多危险因素的工作，但本身也很有意思呢。

我的特技是——倒立！

对我来说最重要的，果然还是璐茜亚吧。




调查屋子一角的伞，
和ティモシ、カレン分别对话。
在城市中四处打听璐茜亚的消息。

和上方的ジャック对话。

调查紫色阳伞。

张开双眼，依旧慵懒的大脑眷恋着枕头的柔软——如果不是发现璐茜亚不见了，想必还会再赖一会儿床吧。惨了，得赶快追上，她生气的样子可一点都不好玩。

在希利斯兜了一大圈，才从杰克处得知璐茜亚在城市中心的喷水池出现过。老实说我很喜欢喷水池这个地方，每每看到池中心的女神像，心情就平和起来。池水也有着神奇的魔力驱赶走双腿的疲劳，嗯？池子旁的伞看上去好眼熟。这不是璐茜亚的伞吗？怎么会被丢在这里？既然伞在这里，人也不会走远的，就在这里等吧。

呃……请原谅我又在这里玩起了倒立，我对“等人”可是非常苦手的。还好过不久璐茜亚就来了，聪明的我立刻向这个气乎乎的小辣椒道歉。

璐茜亚：“今天必须把这个包裹送到佩利特村啊！昨天不是跟你说过了嘛！”

我：“知、知道的啦。但也不用那么早就起床吧。你看你一生气，脸都变丑了——”

璐茜亚：“但你怎么也不能迟到3小时以上吧，再不出发的话，天黑之前我们就赶不回来了。”

我：“这样啊，原来璐茜亚怕黑，活活！”

璐茜亚：“女生都是这样的！赶快去加德快递领包裹，立刻出发。”

我：“真是的……璐茜亚就那么着急啊？包裹又不会自己飞掉。”

璐茜亚：“别总抱怨了，快走吧。”

这是什么态度？家里可爱的卡莲MM让我带她去玩，我可都义正词严地拒绝掉了出来找你哦，干吗这么凶霸霸的！

和柜台对话领取任务

过桥时发生剧情。

到加德快递领了包裹，只是个1星难度的任务而已嘛，背着包看看城外的森林也挺不错的说。哎，哎，挤什么挤，不会好好过桥吗？我看着从我们身边擦身过去的几个怪模怪样的家伙，心中抱怨了一下，不过璐茜亚的一声尖叫告诉我事情没有那么简单，啊，糟糕，包裹不见了。璐茜亚也慌了神：“怎么办，吉安。让加德快递知道的话……”

“我知道啊。总之现在绝不能回希利斯，继续向佩利特走吧，说不定那里我们可以得到有利的情报。”

“嗯，不过，这件事情千万不能说。一旦传出去我们就真的完了。”

“明白明白，璐茜亚真会担心。”唉，有时候我都为自己的镇定倾倒不已。

路上总有一些奇怪的敌人干扰我们的前进，在女神的庇佑下我们自然顺利地走出了这片怪物横行的森林。森林里还有一个叫做“白龙洞窟”的地方，名字看上去就好可怕，我没敢去，下次有机会一定要拜访一下。

与イーノス对话

到达佩利特村，这里的人们都被不安和恐惧笼罩着，到处在谈论着什么巨人、怪物的。

在伊诺斯家的2楼，我们似乎得到了一些有用的情报。

伊诺斯：“果然是大足野人做的……”

我：“大足野人？那是什么？”

伊诺斯：“这个啊……它们是栖息在德露里神殿的魔物。”

我不解地问：“这些家伙，经常做坏事么？”

伊诺斯：“是的……森林中我们设置了大石阻挡它们，现在应该是由哈森尔和麦卡在看守着，你们可以赶快去德露里神殿吗？”

哦，原来森林中原先那块挡路的石头是这样的，我一口答应：“好的，交给我们了。”

伊诺斯：“你们要一路小心。那些怪物天生神力，如果不小心的话就会送掉性命的。”

调查4尊雕像后，进入神殿大门。神殿第一层按照赤、白、黑、青的顺序分别进入4个门上有标志的房间，调查4尊雕像。进入神殿第四层，进入光阵。到达神殿第五层，在4角

的4个房间里分别打败大足野人，然后回到神殿第二层入口处右侧的房间。

**要点：**这里的大足野人攻击力高，要时刻注意回复自己的HP（一般HP在30以下就要回复了），每打完一个野人后，可以回到神殿的第三层的女神像处进行回复，这样就能确保安全。

重新折回森林，为了我们的包裹，也为了村子的人民，勇者果然就是要这样的吧。

穿越森林来到德露里神殿，这里看上去确实荒废了许久。入口的阶梯前，遍生杂草和大石，只有那些高耸的石柱还在默默诉说着这里曾经的庄严。

"这里就是祭祀着龙的神殿。"我走上不能一眼穷尽的阶梯，心情也变得凝重起来。

走完了阶梯，4尊神龙的雕像盘立在神殿门前，这些神龙捧着的宝珠显示着各自的身份。仔细一看，雕像上似乎还有字，我好奇地靠近，赤龙雕像上刻着"白龙之前，青龙之前"，青龙雕像则是"白龙之后，黑龙之后"，白龙雕像"黑龙之前，赤龙之后"，黑龙雕像"青龙之前，赤龙之后"。这代表着什么呢？按照这些提示排列了一下，按次序应该是赤、白、黑、青吧。我牢牢记下了顺序，踏进了神殿。

这里阴暗、森严，与其说是神殿，不如描述成地牢会更贴切一点。石砖的墙壁，石砖的地板，墙角的铁链，还有那似乎已经燃烧了千年都不曾熄灭的烛台……这里也被怪物给占领了。

在神殿的第三层，我看到了一些门上镶嵌着宝石的房间，推开门进去，每个房间都有一尊神龙的雕像，嗯？对了，就按照之前记下的顺序调查吧。当我按着赤、白、黑、青的顺序调查完后，神殿的某处传来一声异响，我想一定是某处的机关被我解开了。

继续向里走，第四层的一个奇怪光阵将我们传送到神殿的另一角，在这里的4个房间里，终于找到了偷我们包裹，以及威胁佩利特村民的元凶——大足野人。这些生物果然力气大得要命，每挨一下它们的攻击都好疼，璐茜亚是个女孩子，想必更加疼吧。当我和她对视时，却看到她坚定的眼神。终于，4个大足野人都被我们打败了。



与イ ノス对话

对话

回到了佩利特村，见到伊诺斯。

伊诺斯："真不知道该怎么感谢你们了……总之，你们辛苦了。森林中的桥快修理好了，你们可以去一趟希尔利茨镇么？"

这个陌生的名字让我冒险的心兴奋不已，接着伊诺斯告诉我们那是兽人的城镇，也就是说我们可以见到和我们不一样的人种了。于是我二话没说就答应了伊诺斯。

再来到加德快递，把包裹交给了柜台的服务员，得到了一些报酬。一路上真是缺钱啊，看来要想赚钱，必须要常加德快递了。

再次来到森林的断桥旁时，桥面已经修好了，希尔利茨，我们来了。



## 第一章

和マ セラ对话

希尔利茨，比希 利斯大上 倍的兽人城镇。的确是不同种族的缘故吧，我们走在哪里都不受欢迎。在宿屋我们遇到了一个叫做阿龙的人类，他问我们是否也是来看斗技大会的。斗技大会？好像非常有趣。紧接着阿龙又告诉我们，人类想要进斗技场看大会就必须得到雷恩卡瓦罗的许可，而这个雷恩卡瓦罗貌似很喜欢礼物……

璐茜亚："礼物？送什么礼物好呢？"

阿龙："关于雷恩卡瓦罗的详细，你们去问玛塞拉会比较好。"

在雷恩卡瓦罗的屋子里，我们见到了玛塞拉。

玛塞拉："罗兰托之森里的蜂蜜是他最喜欢的东西！呵呵，关于他的事情，我比谁都清楚，想知道就尽管问吧。"

**要点：**这里的敌人要特别注意蜜蜂。它们的攻击会让我方中毒，且中毒状态是战斗完也无法自动痊愈的，这样导致我方既耗HP又耗MP。打得吃力的话就练练级吧。而我们目前来这里的目的是寻找蜂蜜，所以要在此选择通常模式，寻找蜜蜂战斗得到"はちみつ"。

和レオンカヴァロ对话

进入后向西北方走。

**要点：**这个BOSS攻击力很高，不过80%的攻击都会miss，所以不用怕它。如果被打中的话就回复一下，并不困难。

和レオンカヴァロ对话

既然知道了那家伙最喜欢的东西，为了大会我们就去寻找蜂蜜吧。

罗兰托之森的敌人比起之前强大了不少，还好我们在进这里之前去"加德快递"接手了一些工作，否则真没有钱更新装备了。怎样寻找蜂蜜呢？啊，对了，那里的敌人貌似就是蜜蜂，准是它没错。开启了通常模式的我们二话不说冲上前，一番战斗下来，蜂蜜入手了。嗯，这个就是攻陷雷恩卡瓦罗的糖衣炮弹，事不宜迟，赶快去找他。

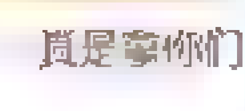
赶回希尔利茨镇，我们稍作休息便再次拜访雷恩卡瓦罗，这次他的态度果然不一样了，嘿嘿。

雷恩卡瓦罗："喔！这蜂蜜，看上去真不错。是你们孝敬我的吗？"

我不得不恭敬一番表示对他老人家的尊敬。

雷恩卡瓦罗很高兴："哈哈哈，真是谢谢了。你们有什么需要我帮忙的，不用客气尽管说。"

把蜂蜜交给他后，我提出了想进入斗技场的要求。

雷恩卡瓦罗："什么？你们想进斗技场？看来你们也很想看斗技大会  真是拿你们没办法，那么这入场券给你们。"

我："不。我们并不是想看斗技大会，而是亲自参加。"

璐茜亚："吉安，你在说什么呀？那种事情是做不到的。"

我："不要把话说得那么死。我就是想参加斗技大会！不，我非参加不可！"

雷恩卡瓦罗："小子，你明白你在说什么吗？参加这个斗技大会的可是从世界各地来的猛者，你这样的人类是无法跟他们相比的。"

我："你的意思是，人类在兽人面前微不足道吗？你倒说说我们哪里不同。"

雷恩卡瓦罗："……"

璐茜亚："吉安……"

雷恩卡瓦罗："既然你说到这一步，那么就把你的力量证明给我看吧。"

我："嗯，如你所愿。"

雷恩卡瓦罗："罗兰托之森的西北有一个洞窟，里面栖息着一种非常狂暴的怪物，小子，你的口气如此之大，能不能把它给打倒呢？哈哈哈哈！"

小看我？没有我办不到的事情，这就去洞窟，打倒那只怪物给你看。

来到洞窟，见到了这只狂暴的野猪。力大无比的它虽然打人很疼，可如果打不中的话，那力量就是空谈了。这场战斗比想象中的简单了许多，我们几乎没有受什么伤就打倒了它。好，现在看雷恩卡瓦罗怎么说。

回到希尔利茨，再次见到了雷恩卡瓦罗，将野猪的卡片给他看了之后，他惊愕的模样实在让

我暗爽了一把。

雷恩卡瓦罗："你们竟然打倒了野猪。"

我："是的，正是你言语中的软弱的人类打倒了它。"

雷恩卡瓦罗："实在搞不懂，为什么你要参加斗技大会？这个大会你必须要和猛兽拼个你死我活，是非常严苛的格斗竞技。不小心的话，是会送命的。"

我："不要紧。我要在兽人们的眼前，把人类的力量和勇气拿给他们看。这样，兽人对于我们人类的看法就会有所改观，互相的理解就可以加深，不是吗？我就是抱着这样的想法，才一定要参加这个斗技大会。"

雷恩卡瓦罗："就因为这个就拿性命作赌注吗？难以理解的家伙……不过，我很欣赏你的勇气，小子！既然你已经做好了思想准备，本大爷也助你们一臂之力！这个，你拿去吧。"

我："这是……？"

雷恩卡瓦罗："这是我的参赛资格券。本来我也是要参加斗技大会的，不过现在我把它给你，如果输了的话，我可是不会原谅你的。"

我："是！可是　　"

雷恩卡瓦罗："不用介意。现在的我是胜不了你们的了，力量也好，热情也好　　"

我："谢谢你，雷恩卡瓦罗。我们决不会辜负你的好意。一定要让兽人们知道，人类也是很强大的。"

雷恩卡瓦罗："能够互相理解就好了·　加油，小子。"

和中间的女性兽人对话，紧接着就是剧情战斗了。

**要点：** 紧接着的三场战斗是游戏到目前为止最具挑战性的，如果没有刻意练级的话，这里将非常难打。推荐战法：在战斗前先检查自己装备是否更新，是否备足了ヒールガム（小HP回复）。正式战斗开始后，第一回合使用シュリーカー　カード让敌方中毒；然后第二回合使用ナミア　カード，这样可以让吉安的HP每回合得到一定量的回复；第三回合使用ベルゼブブ　カード使吉安的命中率达到100%，这样即便对方使用目盲，也绝对不会miss了，然后就可以跟敌人拼HP了。HP一旦不够，就使用ヒールガム回复，加上卡片效果，应该不会有多大的危险。当然这里还是有一定运气成分的，假如敌人连续出了会心一击，即便用ヒ　ルガム也未必能够回天，所以也可以考虑使用タナトス　カード降低敌人的幸运值。

进入了斗技场后，看着席位上满座的兽人，我的勇气愈加强烈："下面轮到我们了。"

璐茜亚："吉安！我们还是算了吧。实在太危险了。"

我："璐茜亚，不用担心。这场战斗，我是非打不可的。人类不比兽人差，我要把这点证明给在座的所有兽人看。"

兽王泽托斯："哈哈哈哈，这不是人类的挑战者么。我正想看看猛兽吃人的好戏，哈哈哈　"

第一只猛兽从笼子里放了出来，没有了璐茜亚的支援，老实说，我确实很紧张，但是惟有全力以赴，才能不被兽人们看扁。好的，战斗吧。

第　只··倒下了　璐茜亚："吉安，求求你，不要再打了。"

第二只　倒下了　璐茜亚："求求你 这样实在太危险了，你会没命的。"

第三只…·

当我打倒这只飞行的生物时，自己的力气仿佛也耗尽。但是最终，我还是赢了，当着所有兽人的面，赢了。

璐茜亚："吉安真笨蛋　笨蛋　笨蛋、笨蛋让我这么担心你，绝对不原谅你！"看着璐茜亚的脸，我有些心疼。好了，我毕竟活下来了，不是吗？人类的强大，我也向兽人们展示了出来。



这时，那企图看好戏的兽王泽托斯收起了他从刚才到现在仿佛俯视玩物的表情："你，真的是人类的少年？"

就在这时，突然从天而降的一道雷光将我笼罩，之后我便凭空消失了。

璐茜亚："吉安！"

一个素未蒙面的女性兽人从观众席敏捷地奔进场地中央，拉着璐茜亚："快来。这里很危险，跟我来。"

逃出斗技场，璐茜亚对这个女性兽人表示



了谢意"我，我叫璐茜亚。很感谢你帮助我，不过　　你是？"

迷之兽女："我是兽人。和你们人类一样，都是被女神阿露蒂娜加护，生活在这边大陆的兽人。我叫加百列，叫我加百就可以了。我……"她说到这里，突然话锋止住。

璐茜亚："怎么了，加百列？"

加百列："看那个！好像出了什么事，我们去看看吧。"

广场中间，横躺着一个人类男子。

璐茜亚已经失声叫道："吉安！吉安！振作一点，吉安！我不要你死，吉安！"

加百列："吉安……？他就是刚才在斗技场里的那个勇敢的男孩么？这到底是……"

我慢慢睁开双眼"璐……西……亚？我，到底怎么了？"

璐茜亚："吉安！太好了你没有死，我好担心，好担心好担心你！"

我看着她，那是眼泪吗？原来，我总是这样，让璐茜亚担心　　。

璐茜亚"不过，你没有死，太好了。真的　　真的太好了！"

我笑了笑："我到底怎么了？身体好重，没有办法动弹。"

加百列："天地转动的咒缚？"

璐茜亚："那是什么？'天地转动的咒缚'。"

加百列："那是封锁住对方行动的一种黑魔法。"

我："可恶，到底是谁对我使用了这种魔法？"

加百列："泽托斯……是兽王泽托斯。只有泽托斯才会使用这种魔法。你，帮我个忙。"

我："你想要做什么？"

加百列："你跟我来，我带你去见兽王泽托斯。"

璐茜亚："能见到吗？"

加百列："他现在在利枫镇，我带你们去。"

我："谢谢。嗯　　那个　　。"

加百列"我叫加百列，叫我加百就可以了。"

于是，我们终于多了一个伙伴。

## 第二章




**要点：**圣堂里有3条岔路，中间的门暂时无法通过，需要收集齐4颗宝珠才能打开。左边有一个巨大的怪物，打败它后可以得到"黒のほうじゅ"。顺左边楼梯下去，打倒怪物，获得"青のほうじゅ"；右边的岔路也有一个相同的怪物，战斗胜利后获得"赤のほうじゅ"。顺左边楼梯下，打倒怪物获得"白のほうじゅ"。

**BOSS战要点：**进入此房间以后，门会被魔力锁上，无法记录，无法回去补给。来这里之前一定要确保准备充分，BOSS的攻击力一般，配合卡片并不难对付。需要小心的是它的石化攻击，建议把预防石化的首饰"アメジスト"给璐茜亚装备，这样一旦吉安或加百列被石化，可以用璐茜亚的状态回复魔法恢复正常。

要想到利枫镇，就必须得用到希利斯的联络船，返回希利斯吧。

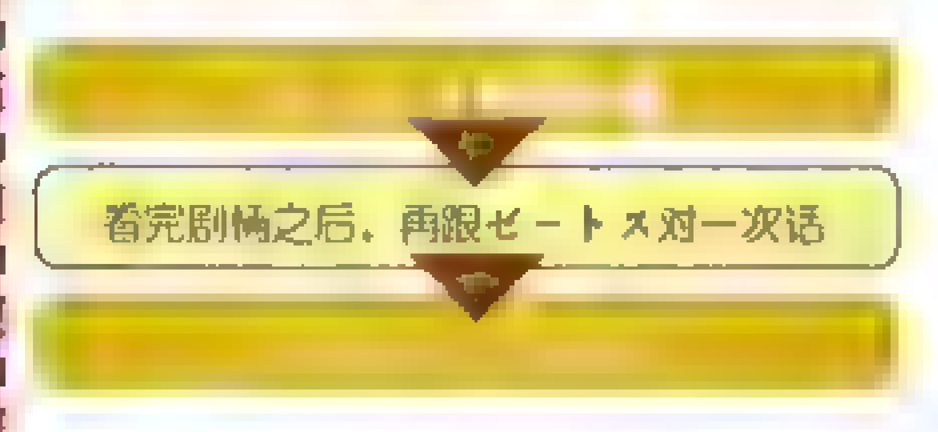
在希利斯的港口我们见到了船的主人　　海曼。

海曼告知船正在修理，让我们帮忙调整。我们就乘船来到了世界地图中央的大陆，嗯，船很结实。

来到新的城镇，这里的人们纷纷在埋怨被魔族骚扰。连阿露蒂娜大圣堂都被魔物给占领了。而通往大圣堂的路，被守卫们把守着，没有任何上级的许可，一概不能通过。

往返于卡尔庭家和衿司所之间，我们也渐渐知道了具体是怎么回事了，下一目的地就是阿露蒂娜大圣堂。

来到神圣的阿露蒂娜大圣堂，这里所有的人都变成了石像，如死一般地寂静。阿露蒂娜女神的巨大石像安详依旧，只是现在这里已经不再是往常的祈祷之间了。打败4个怪物，把4颗宝珠放进石像周du的嵌孔中，整个神殿震动了一番后，中间的大门终于打开了。在这门背后等待我们的，是巨大的魔物。打败了它，我发现我们已经被锁在这个房间里了。沿着阶梯往上走，门牢牢地闭合着。正在我们一筹莫展之际，一列兽人的小队从我们背后走了上来，将我们押回了利枫镇。




庄严的大殿，威严的皇帝泽托斯。

璐茜亚被押着带上大殿："放开我！这就是你们对待女士的态度吗？"紧接着，我也被带了上来，看着璐茜亚的表情，我知道她很火大。

泽托斯："哈哈哈……真是好有威势的大小姐呢。"

璐茜亚："你、你就是兽王泽托斯？我们一路至此真的很辛苦啊！把我……我的吉安恢复成原状！假如你不答应，我就绝对不原谅你！"

这小妮子，果然是和我一起长大的呢，天不怕地不怕。

我问："你就是泽托斯？"

泽托斯："……"

我："为什么？为什么要这么做？斗技场的时候是，现在也是，你就这么厌恶人类么？回答我。"

泽托斯这时才认出，我就是当时在斗技场只身打败猛兽的那个人类。

"是的，我就是被你施展了天地转动咒缚的那个人类吉安！"

泽托斯："呵呵呵，中了咒术的王子和纤弱的公主，妄想打败我么？女士优先，你尽管进攻吧。"我："璐西亚，你退开。这个人，我绝对不会原谅！加百，替我照顾璐西亚。"

泽托斯："小子，可不要把我的力量和魔族混为一谈。"

我："如你所愿。"

在一番苦战后，我终于击倒了强大的泽托斯。

"吉安！"璐西亚终于松了一口气。

我赢得并不开心："为什么，你为什么要这么做？"我直视泽托斯，说着和几分钟前一样的话，只是含义已经不同了。

璐茜亚："等等，这到底是怎么回事？"

泽托斯缓缓地说："吉安……斗技场的表现非常不错，而且，在阿露蒂娜大圣堂也是。拥有这种实力，能来到这里也是必然的。加百列，你也看呆了吧？"我们惊愕地看着加百列，她和兽王，究竟是怎样的关系……

璐茜亚："到底是怎么回事？加百。你，有事情瞒着我们是吗？从开始你就是有目的地跟随我们的，是不是？"

加百列："……"

璐茜亚："你说话呀，加百。"

加百列："爸爸，我果然做不来。我，从此以后……对不起……"

爸爸？这究竟是怎么回事？

一时错愕的我没能拦住奔跑出去的加百列："加百！"

泽托斯："希望你们能原谅我的女儿……她没有恶意。"

"女儿？"

泽托斯向我们说明，加百列也和我们一样，为了寻找强者而旅行。而实际上，现在的这个世界，已经非常危险了，女神阿露蒂娜，很可能已经落入魔族的手中。邪恶的力量威胁着整个世界，王国的勇士们在边境抵御着魔族的进犯，前仆后继。加百列的失态，与这点有着莫大的关系……当前先找到加百列再说吧。

在喷泉广场边，我们找到了失落的加





百列。

加百列：“对不起我……”

璐茜亚：“不用往心里去，倒是我……完全不了解加百，还对你说了那么多过分的话。道歉的应该是我才对。”

加百列：“璐茜亚。”

璐茜亚：“好啦，不要这样了，可一点都不像你哦。打起精神来吧，嗯？”

加百列：“谢谢你，璐茜亚。我……”

璐茜亚：“什么呀，这么见外。我们还是想想之后该怎么做吧。”

加百列：“嗯……这段时间里，我考虑了很多。吉安有什么打算呢？”

我：“……太复杂的事情我不了解，不过，加百能够变回原来那个活泼的样子才是最重要的。”

璐茜亚：“嗯，就是这样！我也是这么想的。”

加百列在我们的鼓励之下，低头沉思了一会儿：“那么，我们还犹豫什么？快些向桑古利特大桥进发吧！”

璐茜亚：“这样才是我们的加百嘛！不过，在临走之前，还是要和兽王泽托斯辞行才好。”

加百列：“嗯……不用了。我不会再单纯地听从爸爸的指挥，自己的路，果然还是要自己去走。”

璐茜亚：“嗯……”

我小声咕哝：“真是完全搞不懂女人的心啊……明明刚才还无精打采，现在……”

加百列：“喂，吉安！你是不是在说什么啊？”

我：“啊，没有，没有。我什么都没说。”

璐茜亚：“好了好了，赶快出发吧！”




桑古利特大桥不愧是大陆第一桥，单是通过就需要一段长途的跋涉。越靠近出口处，越是能看到在对抗魔族的战斗中牺牲的战士的尸体。

璐茜亚：“吉安，有人倒下了！”

加百列：“是鲁法斯！”

璐茜亚：“兽王泽托斯的先发队？”

鲁法斯已经奄奄一息了，如果不及时给予治疗，会有生命危险。

“璐茜亚，赶快给他治疗。”

璐茜亚一遍一遍使用阿露蒂娜魔法：“不行，不行，完全没有用。”

我：“璐茜亚……你的阿露蒂娜魔法效果好像有所减弱。也许，女神真的被魔族囚禁起来了，阿露蒂娜之力无法到达这个边境。”

璐茜亚：“吉安！这个人，好像有什么话要说。”

鲁法斯气若游丝：“快……逃……这是个陷阱……”

话音未落，伴随着璐茜亚的尖叫，从天而降的魔物一把抓住了她。

“璐茜亚！”我拼了命似的冲上去，魔物一转它巨大的身躯，粗壮有力的尾巴立即将我打翻。一阵光影过后，魔物、璐茜亚都不见了。

镜头切换至魔族宫殿。

伊格纳丢斯：“……捷多，不会失手吧。”

捷多：“是的。的确就是那个女孩。原本早就可以抓到手的，可是兽王的女儿一直与他们同路，不太容易下手。”

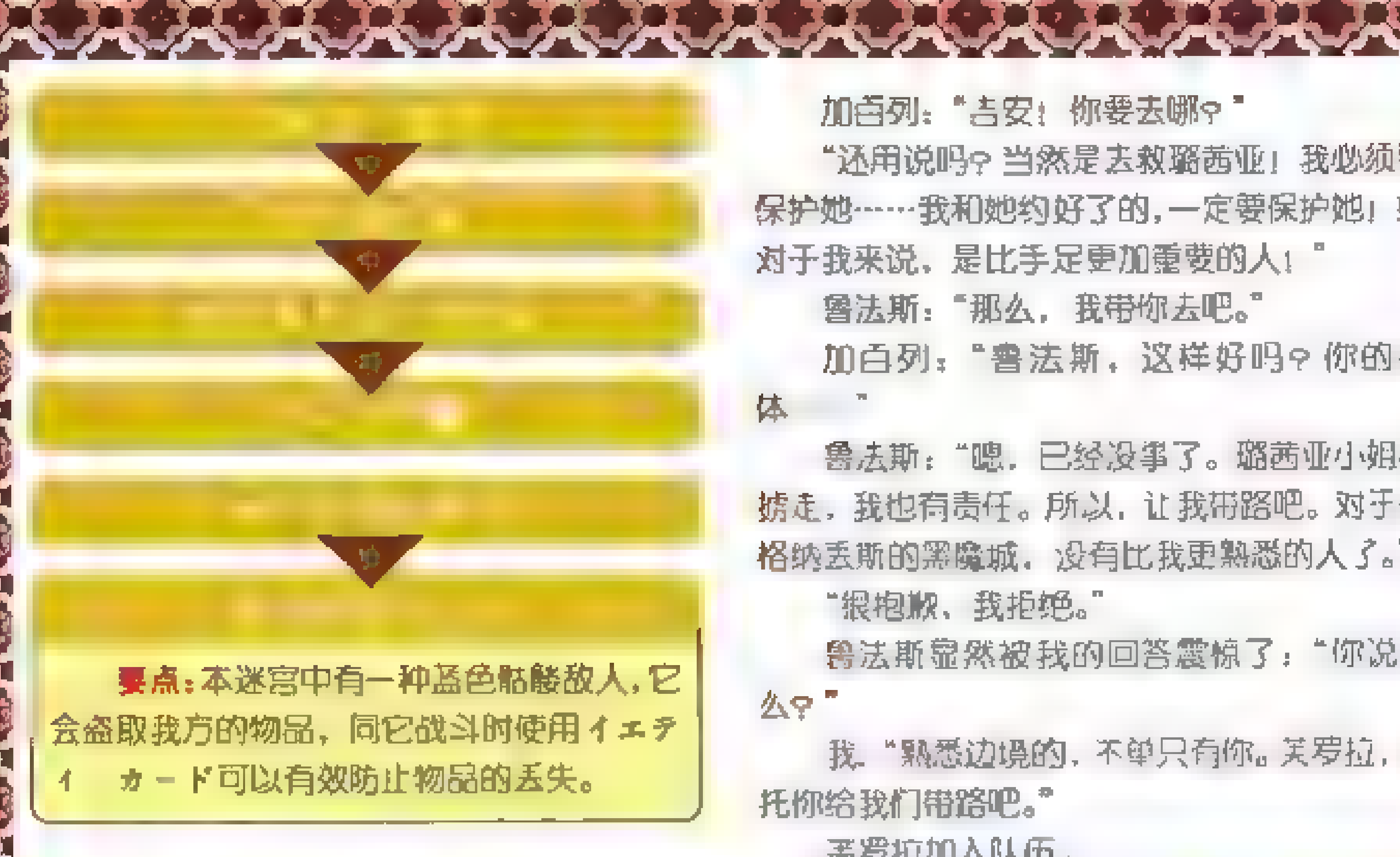
伊格纳丢斯：“兽王泽托斯么……这是我们有一天不得不面对的劲敌。原本打算追捕阿露蒂娜而占据阿露蒂娜大圣堂的，现在看来已经没有那个必要了。因为……阿露蒂娜本人已经在我们手中了。”

捷多：“是的。一直以来都没有察觉到，这个的小女孩竟然就是阿露蒂娜的化身，是属下的疏忽。不过，在弄清阿露蒂娜真身之前，一直对兽人和人类宣称阿露蒂娜已经被我们抓住的谎言，现在也终于变成现实了。”

伊格纳丢斯：“嗯……兽人也好，人类也好，失去了阿露蒂娜，会生活在怎样的恐怖中呢？”

捷多：“是的，正像您说的那样，那小女孩来到桑古利特大桥，就是自投罗网。”

伊格纳丢斯：“现在的那个女孩，已经不得不以阿露蒂娜的身份觉醒了。即便阿露蒂娜在，我们也可以轻松地制压大圣堂。现在，我们所需要做的就是破坏转生之间的结界了。阿露蒂娜想要觉醒，就必须使用那个转生之间，那里的4条龙实在非常碍事……不过，这4条龙实在是非常强大，我们该如何去做……”




当我悠悠醒转之时，发现周围的环境是那么地陌生，这是哪里？

芙罗拉："哥哥！这个人醒了。"

我："你们到底是……我这是怎么了？"

芙罗拉一脸的认真，大姐姐似的口气教训起我来："你也太莽撞了吧，竟然带着两个女孩去桑古利特大桥。"

桑古利特大桥，对了，璐茜亚！"璐茜亚在哪！"

芙罗拉："你还是担心一下自己吧。受到那样的攻击能够活下来，真是奇迹了。"

"我没什么事。璐茜亚呢？璐茜亚在哪里？"

加百列："被掳走了　　"

"加百！还好你平安无事……刚才你说掳走是什么意思？"

加百列："魔族。魔族利用鲁法斯让我们在那里止步，然后布下埋伏带走了璐茜亚……吉安，你没有事情瞒着我吧？"

我有些不明所以："瞒着你？"

加百："是的。璐茜亚……那个女孩，到底她是谁？那个魔物是伊格纳丢斯的近身侍卫，一般不会轻易出动，但是这次却专程来带走了璐茜亚。"

"伊格纳丢斯？"好陌生的名字。

芙罗拉："魔族的支配者……被称为全知全能的存在，实际上是一个暴君！"

"那个人，为什么要掳走璐茜亚？"

加百列："嗯。这件事情果然很蹊跷，竟然派那样的魔物来带走璐茜亚——"

璐茜亚　我怎么能忍受她现在这种生死未卜的状况？即使活着，她一定很害怕，我要去救她

加百列："吉安！你要去哪？"

"还用说吗？当然是去救璐茜亚！我必须要保护她……我和她约好了的，一定要保护她！她对于我来说，是比手足更加重要的人！"

鲁法斯："那么，我带你去吧。"

加百列："鲁法斯，这样好吗？你的身体　　"

鲁法斯："嗯，已经没事了。璐茜亚小姐被掳走，我也有责任。所以，让我带路吧。对于伊格纳丢斯的黑魔城，没有比我更熟悉的人了。"

"很抱歉，我拒绝。"

鲁法斯显然被我的回答震惊了："你说什么？"

我："熟悉边境的，不单只有你。芙罗拉，拜托你给我们带路吧。"

芙罗拉加入队伍。

BOSS战（此战为剧情战役，是肯定失败的。）

穿越了矿山和沙漠，我让加百列和芙罗拉回到村子里去。是的，前面是危险的魔城，我不能让她们陪我一起冒险，我要凭自己的力量，救出璐茜亚。对不起，加百列、芙罗拉，你们的好意我心领了。

下面的旅途很是艰辛，一个人对付敌人非常困难，而且现在尽快赶到璐茜亚的身边才是最重要的。于是我回避着敌人，在溪谷中前进。很快，我遇到了3个魔族的家伙，他们看上去都很难应付，当我打算豁出性命战斗的时候，鲁法斯和加百列还是赶到了。



打败敌人后，我们穿越了溪谷，终于来到了黑魔城。

"这就是黑魔城……璐茜亚，真的在这儿么……"留给我慢慢思索的时间已经不多了，等着我吧，璐茜亚。

在黑魔城的4楼，我们看见了那个掳走璐茜亚的怪物。

鲁法斯："这是魔族之鬼，拥有狂暴无比的力量。凭着我们现在的战斗力，是没有胜算的。"

我和它交过手，是的，它那强大的力量使我都没能来得及记住它的身影。混蛋　　就是这个

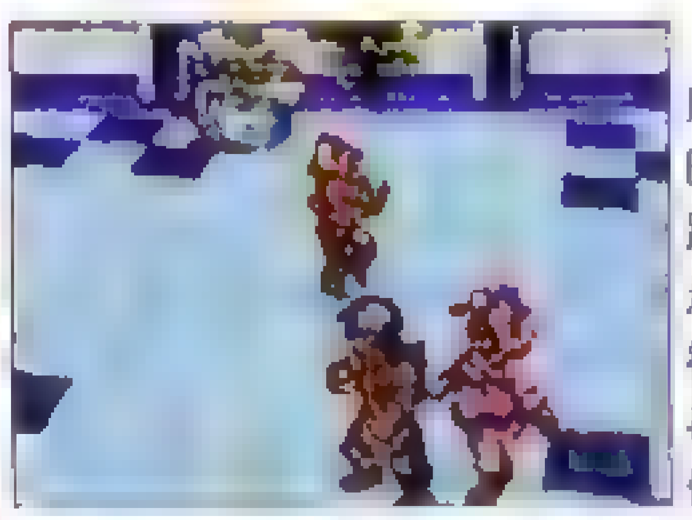
家伙，把璐茜亚给……绝不原谅，我要以我自己的手，打倒你这个怪物

鲁法斯："这里交给我，吉安，你们继续前进。"

"我们怎么能让你一个人面对这个怪物？"我知道鲁法斯也绝对打不倒它。

鲁法斯："不用担心。我可是号称不死之身的男人，放心好了。你们继续前进，快！"

我迟疑着。



鲁法斯："没有时间磨磨蹭蹭了。快走！伊格纳丢斯就在眼前了，你难道不想救璐茜亚了么？"

"嗯，鲁法斯，拜托你了。"

我和加百列继续前进，穿过长长的走廊，伊格纳丢斯之间……那个叫伊格纳丢斯的家伙就在这里么？

"璐茜亚！你在哪！你在哪里，璐茜亚！"我大声呼唤着璐茜亚，现在我心中所想的，只有尽快看到平安的她，尽快把她带离这个鬼地方。

台阶上的男人，银色的头发，苍白的肌肤，纤瘦的身材，这个邪气而英俊的魔族男性目光中魅色流动："欢迎来到我的城堡……不过，你们的拜访方式似乎非常失礼吧？突然闯了进来，而后还如此大声地喧哗。"

"你是什么人？"

"我是伊格纳丢斯。呵呵呵，很吃惊吗？还有更吃惊的呢。"

他的话音还未落，伴随轰然地脚步声，之前的那个魔物慢慢地与我们擦身而过，低声咆哮着。

它，还活着……这么说，鲁法斯已经……可恶，我原本应该想到这一层的，我原本就不应该把鲁法斯一个人丢下不管。

伊格纳丢斯："呵呵呵呵……被吃掉的，应该是你们的同伴吧。这把剑还给你，是你们最好的同伴的遗物，收好吧。"

这确实是鲁法斯的剑……

"混蛋！把璐茜亚还给我！"我把剑奋力掷向这个魔王，为了璐茜亚，更为了牺牲的鲁法斯。

伊格纳丢斯轻轻抬手，剑好像玩物似的被他戏谑地玩耍着："小朋友，力道不错呢。可是，你们还真是不懂得礼仪啊。"

"你说什么！"礼仪？这个魔王居然还有脸跟我说这两个字！

伊格纳丢斯："这是一把好剑，不要弄丢了。喂，接好了！"

"刷"一声，这把剑被掷到我的脚下。

伊格纳丢斯："就凭这种东西，就想伤到我？呵呵呵，多么天真而又愚蠢的孩子啊……那么，不奉陪了。"

"等等！把璐茜亚还给我！"

伊格纳丢斯："她是叫璐茜亚么？哼，阿露蒂娜这个家伙，还真是会搞障眼法呢。"

"障眼法？"

加百列："你说阿露蒂娜？难道，是指得女神阿露蒂娜？"

伊格纳丢斯："不过，居然连你们都被她瞒住了，真是个无可救药的女神啊……女神的命运和这个世界，很快就会完全在我的掌握中了！哈哈哈哈哈哈！"

伊格纳丢斯把我丢在原地，准备离开。

"把璐茜亚还给我！"

"小子，单凭热血是什么也办不到的。"

"把我的璐茜亚还给我！"

伊格纳丢斯："小子，为什么，你这么急着想死呢？可笑的兽人和人类，真的以为可以打倒我……既然如此，我就来教教你，你到底是多么地不知天高地厚。"

"把璐茜亚，还给我！"

同伊格纳丢斯的战斗，让我再一次意识到自己是如此地无力，在对方两次轻描淡写的攻击下，我和加百列都倒下了。

"你不能这样做！"就在伊格纳丢斯将对我们痛下杀手的那一刻，一个女声响起了。

伊格纳丢斯："什么？"

"你不可以对他们这样做。"安详而肃穆的声音，让我一时忘记了痛楚。她是谁？为什么和璐茜亚有着一样的脸孔，却让我感觉如此地陌生……

伊格纳丢斯："阿露蒂娜，你怎么到这里来了？"

阿露蒂娜："我们不是约好了吗？你以后不许再伤害其他人。"

伊格纳丢斯："哼，还有一天就能置你们于死地的……小子，运气真不错。"

"璐、璐茜亚？"我试探地呼唤她的名字，她，就是阿露蒂娜么？

伊格纳丢斯："你，你想做什么？"

阿露蒂娜："把他们送回阿露蒂娜大圣堂。"

伊格纳丢斯："随你便吧。"

"璐茜亚……你，你是……璐茜亚？"伤口再次刺到了我的神经，疼得我闷哼了一声。

阿露蒂娜："……"

她没有回答我，一道白光过后，我们被传送回了大圣堂。




等我再次醒来，已经是在希利斯镇了。

到加德快递拿到璐茜亚给我的东西，我决定，要去向兽王问个清楚。

在利枫镇的泽托斯城，我们又再次见到了兽王泽托斯。

艾泽基艾尔："这不是大小姐吗？到底发生了什么事？"

泽托斯："吉安，你的身体，完全恢复了么？"

加百列："爸爸！告诉我们，该怎样才能打赢伊格纳丢斯？"

泽托斯："你们听说过龙骑士么？"

我："龙骑士？"

加百列："我知道！4条龙向阿露蒂娜发誓过忠诚，而驾驭这些龙的人，就是龙骑士。"

泽托斯："嗯。那个龙骑士，就是伊格纳丢斯。"

"什么！"这个消息恐怕是我迄今听到的最荒谬，也最不可思议的了。阿露蒂娜的卫士，竟然就是那个邪恶的魔族之君。

"怎、怎么会这样？那个伊格纳丢斯竟然是龙骑士。这么说，一直以来，我国的勇士都是和龙骑士在作战么？怎么会这样？这样不是完全没有胜算吗！爸爸，你太过分了。"加百列的惊讶程度当然不会逊于我，当然，她更多的是悲伤与愤怒吧。

泽托斯："的确，我所做的这些确实带给你悲伤的回忆。可是，你看，你身边的吉安，曾经到边境和伊格纳丢斯作战……并且现在他还健康地活着！"

加百列："这、这是因为……"

泽托斯："不是完全没有胜算的，对么？你所选择的吉安，正在给我们创造新的未来。"

加百列："怎么可以……"

我抢在加百列说完前道："加百，我没事的。反正，在你们兽人的眼里，我们人类也只是弱者。"

加百列："吉安，这种话，我一次都没有说过！"

我："我明白，你是特殊的。但是大部分的兽人……"

泽托斯："吉安，这是鲁法斯的剑吧？"

我："是的……"

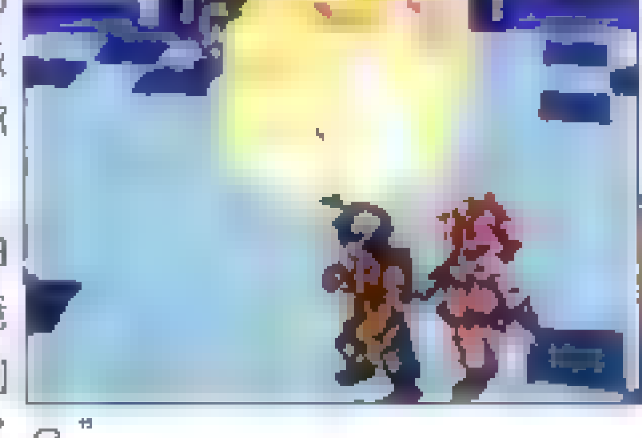
泽托斯："我一直在想，为什么这把剑会在这里……然后，我又在想，鲁法斯为什么豁出性命也要保护你们呢？我个人非常惭愧……不，这让我们所有兽人都汗颜。"

加百列："爸爸……"

泽托斯："吉安，非常感谢你保护我女儿。还有，希望你可以原谅我们……从今天开始，我们应该携手将世界从魔族的手中夺回来。"

我："嗯。"

泽托斯："在希尔利茨镇，有一个叫作泰塔斯·罗伦的人，他应该可以给予你们帮助。"



加百列："爸爸……你刚才说'你们'？"

泽托斯："呵呵，即使我不许，你也会跟他去的，不是吗？你已经是一个了不起的大人，有能力决定自己该怎么做了。"

加百列："谢谢你！爸爸。"

泽托斯转而看着我说："吉安，我女儿就拜托你了。"

我点了点头："嗯。"这是男子汉之间的约定。

对话完毕后，按照リーフォンの町→アルテナ大せいどう→オーベルージュ・ベイシーリスの町→ゴートのもり→ヒ ルリッツの町的顺序寻找タイタス ローレン。

在希尔利茨镇，我们见到了泰塔斯。其实之前我们已经见过一面了，这个看上去平庸无比的人，能够给我们什么样的帮助呢？

原来，泰塔斯是阿露露娜女神的神官。女神化作璐西亚之后，伊格纳丢斯就企图借用她的力量在实现自己的绝对权力，把世界变成他的王国。而凭现在的我们，是无论如何也不是他的对手的，而我们要想打倒作为龙骑士的他，我们自身就要通过4条龙的试练才行。

"好，4条龙的试练。"我下定决心，不管如何，我都要救出璐西亚。

而此时，曾经的伙伴芙罗拉也再次加入了队伍，我们踏上了龙的试练的旅途。

先向左，再向下走出森林，调查石碑，触发剧情。

BOSS 战

老规矩，使用ナミア カード、シェリーカー カード、ベルゼブブ カード，战斗会变得出奇的轻松……

穿过森林和沙漠，我们终于来到了第一个试练场所　赤龙的洞窟。

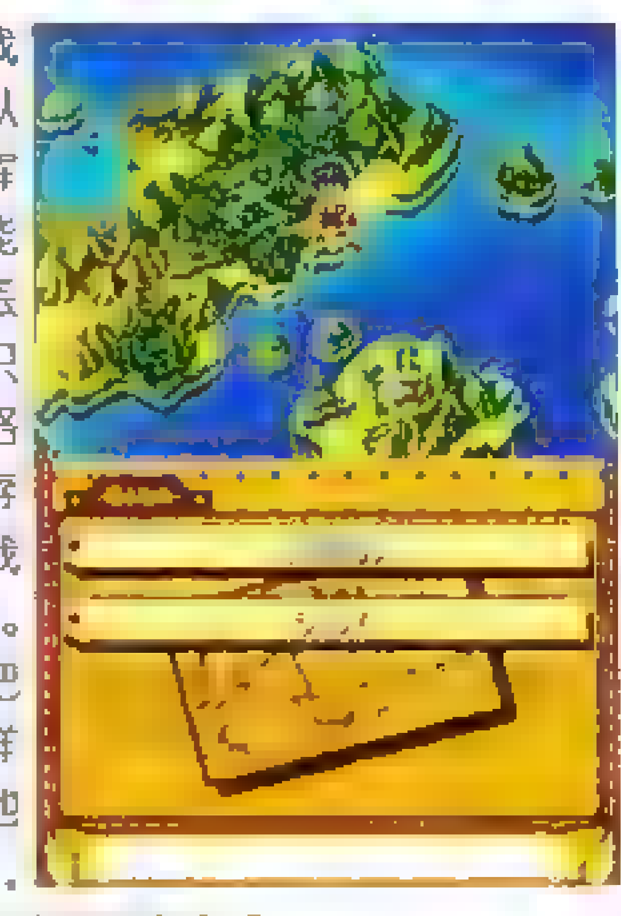
洞窟的最深处，一条巨大的赤龙蹲伏在地。

"哦……你是来接受龙的试练……"赤龙大概很久没有见到像我这样的人来了，"很遗憾，这无法办到。"

"为什么？难道我的资格不够？"

赤龙："不……说到龙骑士的觉醒，应该就是伊格纳丢斯吧　他背叛了女神？"

"是的。所以，为了打倒伊格纳丢斯，我必须进行龙的试练。"



赤龙："我们龙族是服从于龙骑士指挥的，绝对不能背叛伊格纳丢斯。即是说，只要威胁到伊格纳丢斯大人存在的东西，我们就必须铲除。当然更不会把力量借给这样的人。就算他背叛了女神，我们也绝对服从他的命令。"

加百列："你这是什么话！这个世界将会变成什么样子，你难道一点都不关心吗？"

赤龙："世界的走向，不是我可以控制的。我只是　服从于龙骑士的存在而已。"

芙罗拉非常不满赤龙的话："这是什么狗屁态度！吉安，我们不管它了，离开这里吧。"

不可以，我是一定要打倒伊格纳丢斯的男人，如果不在这里接受龙的试练，就绝对不能守护而……"赤龙，我要打倒你。"

一场苦战下来，我也知道了龙并非不可战胜。

赤龙："你合格了。"

"合格　难道刚才，就是龙的试练？"

"是的，无论面对怎样的困境，都有不输一切的坚强意志，这是作为龙骑士所必须的。你已经通过了赤龙的试练，现在，我把我的黑魔法传授给你。"

"黑魔法？"

"是的。伤害其他人，甚至可以置其于死地的魔法。伊格纳丢斯那样的人，得到了这种魔法的力量，所以才把世界变成这样。总之，这是一种非常危险的魔法。"

"这就是　黑魔法？"

赤龙："我还有一件事情要问，你为什么要以成为龙骑士为目标？为了担上守护世界的责任，就像女神那样？"

"……我只是想保护……"

"保护？保护什么？这个世界？还是女神？"

我知道自己的这个理由在龙看来也许非常荒唐，也许在后世看来非常卑微，不过我依然毫不隐瞒地说："璐西亚。我……我是为了保护璐西亚，才不得不成为龙骑士的。"

赤龙："请记住这一点　以力量来进行的

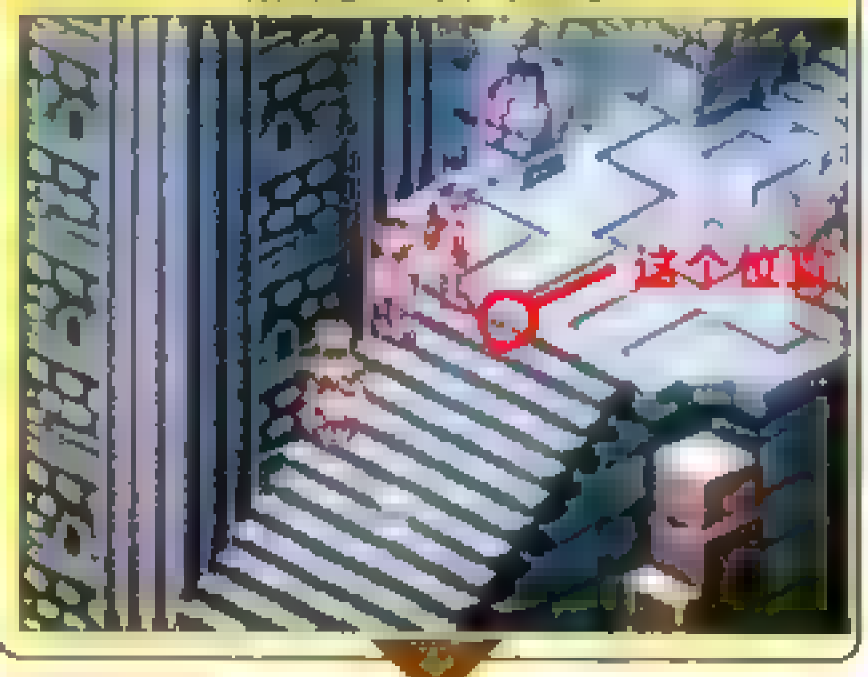
战斗，就一定会有胜者和败者。就像刚才那样，你的胜利就是我的失败。失败者会永远从这个世界消失……是的，就像现在的我一样。即便是这样，你还是选择继续战斗下去吗？”

“赤、赤龙！”我大声叫出声。也许，我心中已经有了答案，可是赤龙再也听不到了……我对着赤龙曾经盘踞的地方说道：“即便是这样，我还是会继续战斗下去！为了璐西亚不断地战斗下去！我这么做到底哪里不对？回答我，赤龙！”

赤龙无法再回答我，这里留下的，只有熔岩的微声和灼热的空气。龙的咆哮，已经永远地消失了，只有我体内的黑魔法，还证明着它曾经存在过。

沿来时的道路返回，再经过ゲートのもり的右上方向，到达白龙のどうくつ，调查门前的光柱，然后前往デルリの神殿。

顺阶梯向上，到达大门前 4 条龙的雕像缺口处，调查。



**要点**：这里要防止被洞窟顶落下的冰锥砸到。

**BOSS 战**：本场战斗的要点和打赤龙时一样，没有什么难度。

白龙洞窟的大门对我们紧闭着，而从传说中，我们知道了打开此门的关键是在德露里神殿，于是我们又立刻折回，赶向神殿。

在神殿的阶梯的最上空缺处，我们完成了100 层阶梯。

“呼——”我舒了一口气，“这样阶梯就完成了。”

立刻赶回白龙洞窟，果然，这里原先紧闭的大门已经打开了，不管白龙是否真的在里面，我们也要进去看个究竟。

白龙的洞窟里完全是一个冰的世界，我们时刻有被冰锥砸中的危险，而当白龙出现在我们眼前的时候，它那狰狞的表情实在让我们非常地不舒服。

白龙：“你就是吉安吧。你已经接受了赤龙的试练，现在是来打倒我的么？”

加百列：“吉安是来接受龙的试练的，求求你，给予他试练的机会！”

白龙：“龙的试练么？伊格纳丢斯以前也是这样过来的。接受了我的试练，继承了我的黑魔法，成为了龙骑士。少年啊，你怎么能够保证你不会像伊格纳丢斯一样成为女神的叛徒呢？”

我：“什么？你说我会变成伊格纳丢斯？”

白龙：“我不是那个意思。不过，你可以向我证明，你不会变成那样吗？我现在还不能够相信你，因为你没有任何的证明方式。现在，我只能通过自己的眼睛，来确定什么是真实，什么是虚伪。”

芙罗拉：“怎么会……吉安和伊格纳丢斯完全不同，这个我可以证明，所以，求求你，给予吉安龙的试练！”

白龙：“呵呵呵，不用担心。你们已经通过了试练。”

加百列：“呃？你说什么？我不明白。”

白龙：“那块神之石，你们已经移动过了吧？”

加百列：“嗯……”

白龙：“在一般人的常识里，移动那个是不祥之兆。而你们把它给移动了，说明你们拥有识别真相的判断力。所以，你们已经合格了。”

芙罗拉：“太好了！”

我：“不对，它在说谎。”

加百列：“说谎？”

我对白龙说：“刚才你让我证明自己和伊格纳丢斯的不同，对么？”

白龙：“没错，我是有这么说过。”

我：“现在我就证明给你看，我和他不同的地方！”

白龙：“原来如此……你不相信我的话，所以要用自己的手来探求真实，来和我战斗，是么？”

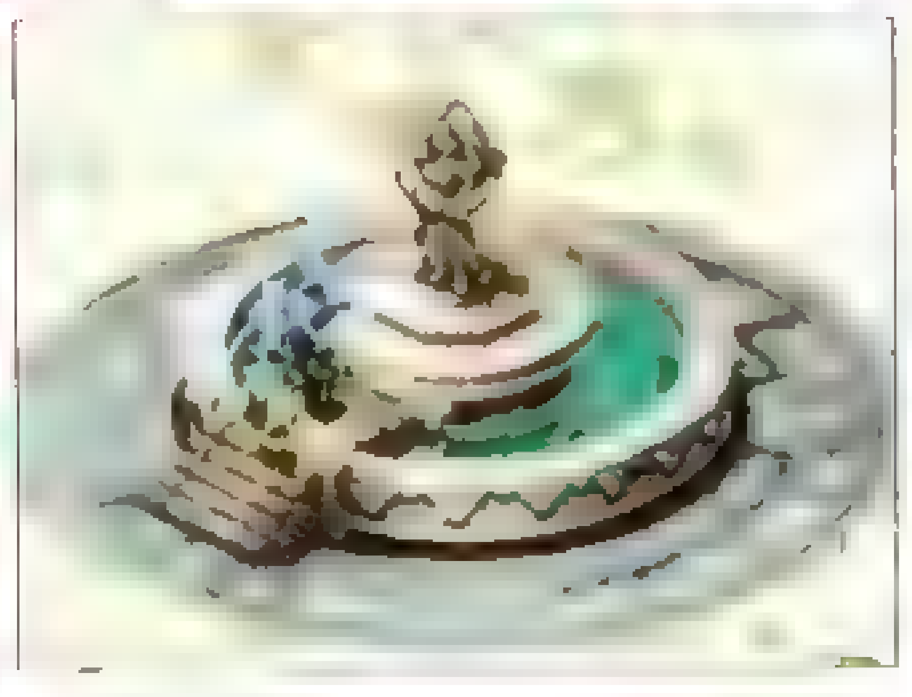
我：“我是为了救璐西亚，这就是我和他的不同！”

白龙嗤之以鼻：“这就是你所谓的不同？”

我：“应该守护的东西、应该去爱的东西……有没有这两样东西，就是我和伊格纳丢斯的最大区别！”

芙罗拉：“吉安……你好拉风哦。”

同赤龙的作战一样，我们也打败了白龙。



白龙："恭喜你，吉安。你识破了我的谎言，通过了龙的试练，你已经合格了。不单如此，我还看见了你真正的内心，的确，和伊格纳丢斯完全不同……"

"白龙……"

白龙："吉安啊，你能看见自己的手脚，可是你能看见自己的背吗？"

我："？"

白龙："即是说，龙骑士不光要能看穿真相，还要使自己的行为成为人们的楷范。"

"我明白了。"

白龙："你自己也许察觉不到，可是在别人看起来就是一目了然的。这一点，绝对不可以忘记。"说完这句话的白龙也渐渐消失了。




**BOSS战**

要点：本BOSS分为黑龙和暗吉安两种形态。第一形态很好对付，跟打前面两条龙采用相同战略即可，而第二形态则略有些棘手，由于他的攻击力很高，所以要时刻保持全员的满血状态，看他攻击我方的哪个角色，就给该角色回复HP，只要药水足够，跟他消耗下去就是胜利了。

接着，我们穿越两个洞窟到达了诺亚佩斯镇，在宿屋的2楼打听到黑龙洞窟的消息后，我们自然不会耽搁，立刻踏上了试练的道路。

而通往黑龙洞窟的必经之路便是涅扎峡谷，蝶飞草绿，遗憾的是我们现在并没有闲情逸致欣赏。来到黑龙洞窟后，发现这里是一个漆黑的场所，地上遍布大小落穴，我们在黑暗中小心地摸索到了洞窟最底层。

黑龙："吉安，一路以来你的战斗我都了如指掌。的确，你拥有成为龙骑士的潜质。那么，黑龙的试练开始了。"

我："为、为什么我们这么快就要战斗？"

黑龙："现在的我，对于你来说，就是恶的化身。面对邪恶你应该怎么做？这是你必须学会的。什么是心的恶，这是作为龙骑士所必须明白的。准备好了么？看你能否战胜心的邪恶。"

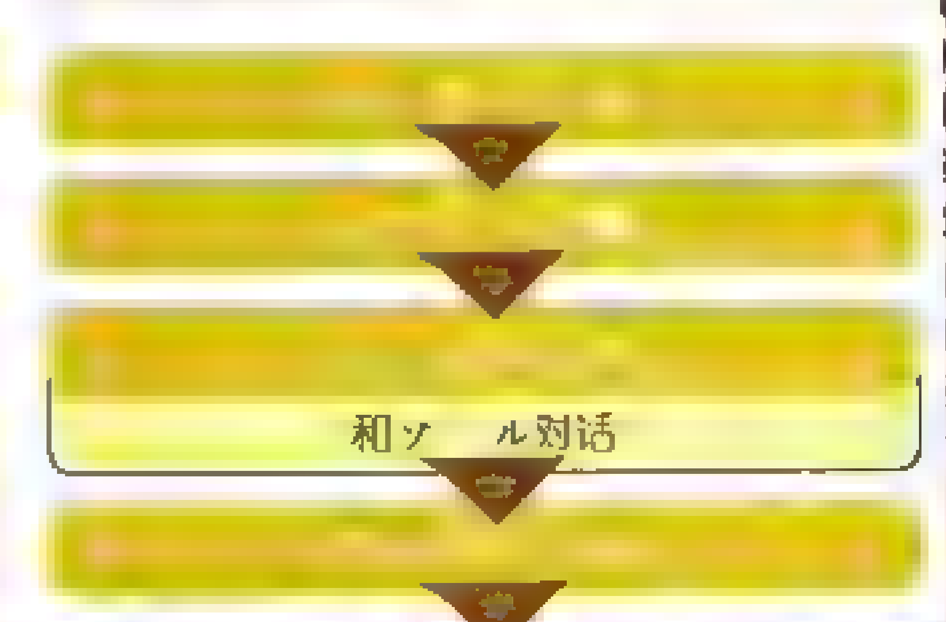
打倒了黑龙，原以为试练已经结束，然而，黑龙却变成了另一个我，同样的外表，同样的战斗力。打倒他比之前的试练艰苦了许多，当然最终我还是胜利了。

"黑龙……这究竟是……"

黑龙："呵呵呵，你做得很好。所谓的恶，并非一直存在于外界，你的内心深处，总是有恶潜伏着的。只要人们能够抑止心中的恶念，世界就会和平了，不是么？"

我："我心中的恶……"

黑龙："所有的人都在和自己内心的恶念斗争着，而只有在这场斗争中胜利的人，才能把世界从邪恶的掌握中解救出来。这听上去也许非常简单，可实际上，有多少人会真正和自己斗争呢？不要忘记，能够和你内心邪恶斗争的，除了你自己以外，没有人可以做到。所以，我郑重地拜托你，绝对不要变成伊格纳丢斯的样子。"说完话的黑龙也消失了。



在第三层的3个有蓝色宝箱的洞窟里，调查锥型岩石上的宝珠，当全部调查完毕后，就可以去见青龙了。

接下来就是最后青龙的试练了。在穿越雨林之后，来到来普理克村，从索尔的町人处得知，如果想见到青龙，就必须解开3个宝珠的机关。我们得到情报后赶往青龙洞窟，在第三层调查完3个宝珠后，我们终于见到了青龙。

青龙："我们龙是女神阿露蒂娜魔力的具现化，现在女神的魔力已经在弱化，我们也想在消失之前把能力传授给你这样拥有龙骑士资质的人。现在看来，还来得及。"

我："那么，龙的试练……"

青龙："你们已经学会了意志、洞察力和自制，现在我将把智慧传授给你……对于龙骑士来说，必须的智慧。继承龙的力量的人，必须有足够的智慧才能够熟练操作黑魔法，这就是你们最后将要接受的试练。"

在加百列和芙罗拉的支援下，我们终于打败了这个强大的家伙。

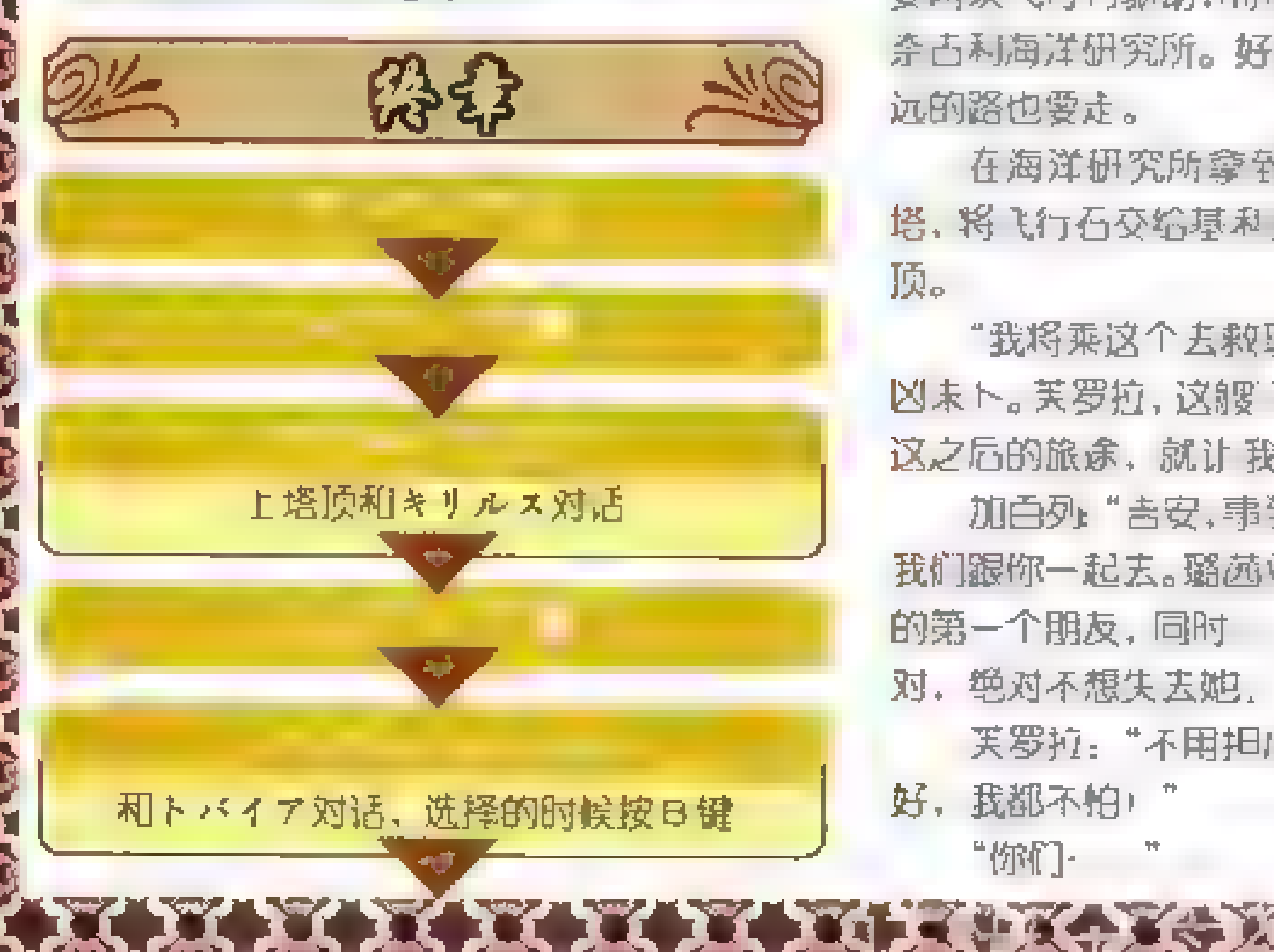
青龙："吉安……实在是非常出色的战斗能力。现在，你明白我要把什么教给你了么？"

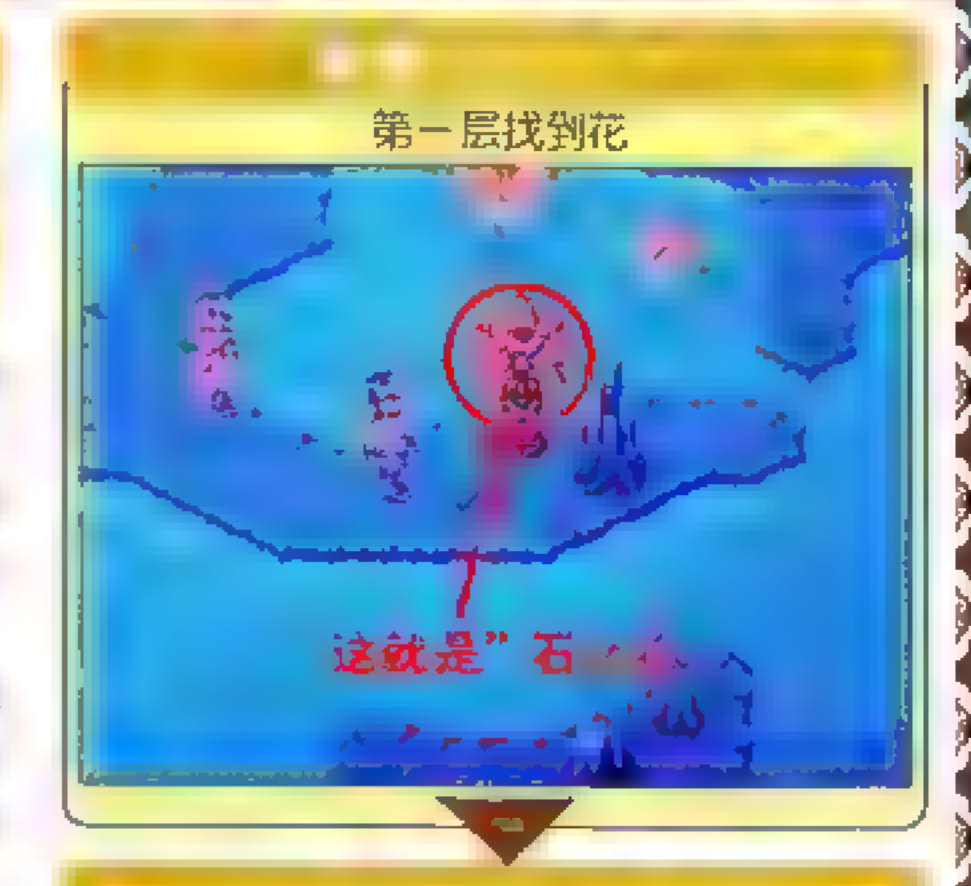
吉安："是的……信赖同伴的心，信赖他人的那颗朴素的心。"

青龙欣慰地说："就是这样。你时刻记住伊格纳西斯，就可以明白为什么需要这样的心了。你们三人今后，只要能够团结信任，就一定能有强大的力量，这一点一定要记住。答应我……"

"是的……"

青龙："现在，你们要做的，就是决不能让伊格纳西斯靠近转生之间……"




和キリルス对话，然后上到塔顶调查飞行船，再下来和他对话。

来回打开拔子的机关，在最深处得到飞行石。

现在速度，似乎已经是来不及了，我们必须借助基利路斯的力量，但是当我们赶到他的塔时，他却要求我们给他找一种"石之花"，再次返回来普理克村，我们从托古亚得知，这种"石之花"在青龙的洞窟之中。

将"石之花"交给基利路斯后，他告诉我们他的飞艇可以带我们到黑魔城，不过由于飞艇需要两块飞行石驱动，而他只有一块，另一块则在奈古利海洋研究所。好事多磨，为了璐茜亚，再远的路也要走。

在海洋研究所拿到飞行石，我们立即返回塔，将飞行石交给基利路斯后，我们二人走上塔顶。

"我将乘这个去救璐茜亚。当然，这一去吉凶未卜。芙罗拉，这艘飞艇有坠落的可能，所以，这之后的旅途，就让我一个人……"

加百列："吉安，事到如今还说这些干吗呢？我们跟你一起去。璐茜亚她……她是我有生以来的第一个朋友，同时……也是第一个伙伴。我绝对，绝对不想失去她。"

芙罗拉："不用担心我。飞艇也好，敌人也好，我都不怕！"

"你们……"

加百列："吉安，现在你该明白了吧？不要说一些多余的话了，赶快乘上它，去黑魔城！"

**BOSS战：** 这个BOSS弱得可以，个人觉得还没有杂兵强。毒、回复、命中三卡并用，加上芙罗拉的防御向上，几乎又是毫无难度的一战。

先出门把城堡四角里的怪物全灭，然后再进入てんせいの间，进入BOSS战2，胜利后进入女神のとう，进入BOSS战3。这个BOSS的HP值很高，建议给我方使用提升攻击力的卡片战斗。它的头第三次被打落之时，就是它的末日了。

"伊格纳丢斯，你在哪里！不要躲躲藏藏的了。璐茜亚、"我再次急声呼喊。

那个熟悉的冰冷男声终于响起："我在这里。"

"伊格纳丢斯"

伊格纳丢斯不怀好意地笑道："呵呵呵呵……拜你们解放了4条龙的力量之所赐，我的目的终于达到了。"

"璐、璐茜亚……"我的目光四处搜寻，哪怕看到一点点和璐茜亚有关的东西也好。

伊格纳丢斯："向你介绍吧……觉醒的阿露蒂娜，属于我的阿露蒂娜！"

我的璐茜亚……不，这时或许该称她女神阿露蒂娜轻盈地出现了，淡蓝星空下的她是显得那么美丽，而又那么陌生。

阿露蒂娜："我是阿露蒂娜……支配这个世界的全知全能的存在。冒犯我威严的愚蠢人类啊，快些给我退下！"

我："你在说什么？璐茜亚！你是璐茜亚，不是吗？"

阿露蒂娜："冒犯我的人都不可原谅。以吾神之名义，将你毁灭。"

"璐茜亚，你到底怎么了？你不记得我了么？璐茜亚！"

加百列："吉安，没有用了。觉醒的璐茜亚已经失去了记忆。就像当年的女神转生成为璐茜亚一样，现在璐茜亚已经再度转生成了女神……"

怎可以这样？我的璐茜亚，已经不在了？我的璐茜亚，不是女神！

伊格纳丢斯："呵呵呵，这是多么悲哀的一个故事啊。爱，是绝对的？或者说，爱，是永远的？多么可笑的说法。这是只属于我的阿露蒂娜，不是任何其他人的！"

"你说什么"

伊格纳丢斯继续道："爱，毫无眷恋地被夺走……你那一直坚定不移的爱哟，已经不在属于你了。看看现实吧，你的璐茜亚，现在已经化作阿露蒂娜再临世界，你该怎么解释这种状况呢？"

我不想再听这些荒谬的言论，只是想把璐茜亚唤醒："璐茜亚！你，曾经是那个璐茜亚啊拜托你，想起来！"

阿露蒂娜："……"

伊格纳丢斯："那么，寒暄到此为止。现在我们应该分个高下了。这个世界，不需要第二个龙骑士。"

我从口袋中掏出4枚龙之指轮，扔在地上："璐茜亚……这些，是我通过了龙之试练，而得到的龙之指轮。现在请你通过它们，把龙召回吧。你能做到的，不是吗？"

芙罗拉："吉安，这样你就不能使用龙魔法了。怎么跟伊格纳丢斯较量？"

我摇摇头："算了。我不想做什么龙骑士只要，我能和璐茜亚回到希利斯，这就足够了。"

阿露蒂娜："……"

伊格纳丢斯："小子……你已经通过了龙的试练，以为现在放弃了指轮的力量，就能改变龙骑士的身份了么？"

我："伊格纳丢斯，如果你想杀死我的话，尽管动手便好。我不会躲，也不会逃"

加百列着急地说："吉安，你在做什么？这样放弃胜算地和伊格纳丢斯对抗，到底想怎么样？"

伊格纳丢斯："哼，那就让你看看我的力量。"他手中的熊熊火球疯狂地向我吞噬过来，我没有躲，我任由它击中我的身躯。

阿露蒂娜："！"

加百列试图上来扶住我，被我大声阻止："不要过来！"

伊格纳丢斯："这一次，让你永远地离开这个世界。"

我："伊格纳丢斯，难道你还不明白吗？血，是无法将血洗干净的！我打倒你也好，你打倒我也好，战斗终究会终结掉一方。但是新的仇恨又会产生……伊格纳丢斯，你醒醒吧！"

伊格纳丢斯："可笑……我是全知全能的

神，现在女神阿露蒂娜也听命于我，已经没有可以威胁到我的存在了。”

我：“的确，你害怕的东西并不是我，而是你自己！”

伊格纳丟斯：“！”手中再次聚敛起火球。

“危险！吉安！”加百列大声尖叫。

被这一击打中，我可能再也无法站起，再也无法看到这个世界，再也无法和露茜亚一起……然而，就在火球即将把我毁灭的前一刻，一个轻盈的身躯替我挡住了这致命的一击，伴随着一个女孩的痛楚叫声，阿露蒂娜倒在了我的面前。是她，替我承受了这一次攻击。

“露茜亚！”

我抱起她，大声地呼喊着：“露茜亚……振作一点！露茜亚……”

阿露蒂娜：“我是……阿露蒂娜……我是……”

伊格纳丟斯显然也没有预料到这个突发状况：“这、这是怎么一回事……阿露蒂娜……”

我看着露茜亚苍白的脸，一字一字说：“伊格纳丟斯……我不会原谅你……绝对不会原谅你！”

伊格纳丟斯：“愚蠢的阿露蒂娜啊……不过没有关系，我仅靠我自己的力量，也完全足够了。小子，你终于决定和我战斗了吗？”

我：“伊格纳丟斯，我们一决胜负……”

怀中的阿露蒂娜气息微弱地开口：“不……不可以……”

“露茜亚？”

阿露蒂娜：“不可以战斗……到现在为止，你……究竟是为了什么才接受龙之试炼？打倒敌人，并不是解决问题的根本方法……这些，你应该都明白的……”

“可是，伊格纳丟斯这样对待你，我绝对不能原谅他！”

阿露蒂娜：“愤怒的勇气，不该是你现在应有的……你现在需要的，并不是打倒他……而是，原谅对方的宽大心胸……这，才是真正的勇气……”

“露茜亚……”

“所以……不要为我悲伤。对于这个世界来说，我是没有必要的存在……”

阿露蒂娜：“……打开未来之门的力量，不应该属于某个单一生命的存在……而是应该属于，现在活在这个世界的每一个人。我的存在……对于人们来说，并不是一件好事。对于兽人、人类、魔族，都不是一件好事……”

芙罗拉：“可是，没有女神的我们是无法生活下去的。”

阿露蒂娜摇摇头：“不是这样的……你们每个人，都和我一样，是相同的存在。我……这样绝对性的存在是没有必要的。对于我而言，从这个世界消失就是我的命运……”

“等等！露茜亚！难道你想……回答我，露茜亚！露茜亚……”

阿露蒂娜化作光芒，从我的怀里消失了：“露茜亚！”

女神之塔突如其来地崩坏了，伊格纳丟斯的脚下一空，堕向魔域的深渊……

这时的我，一把拉住他的手。

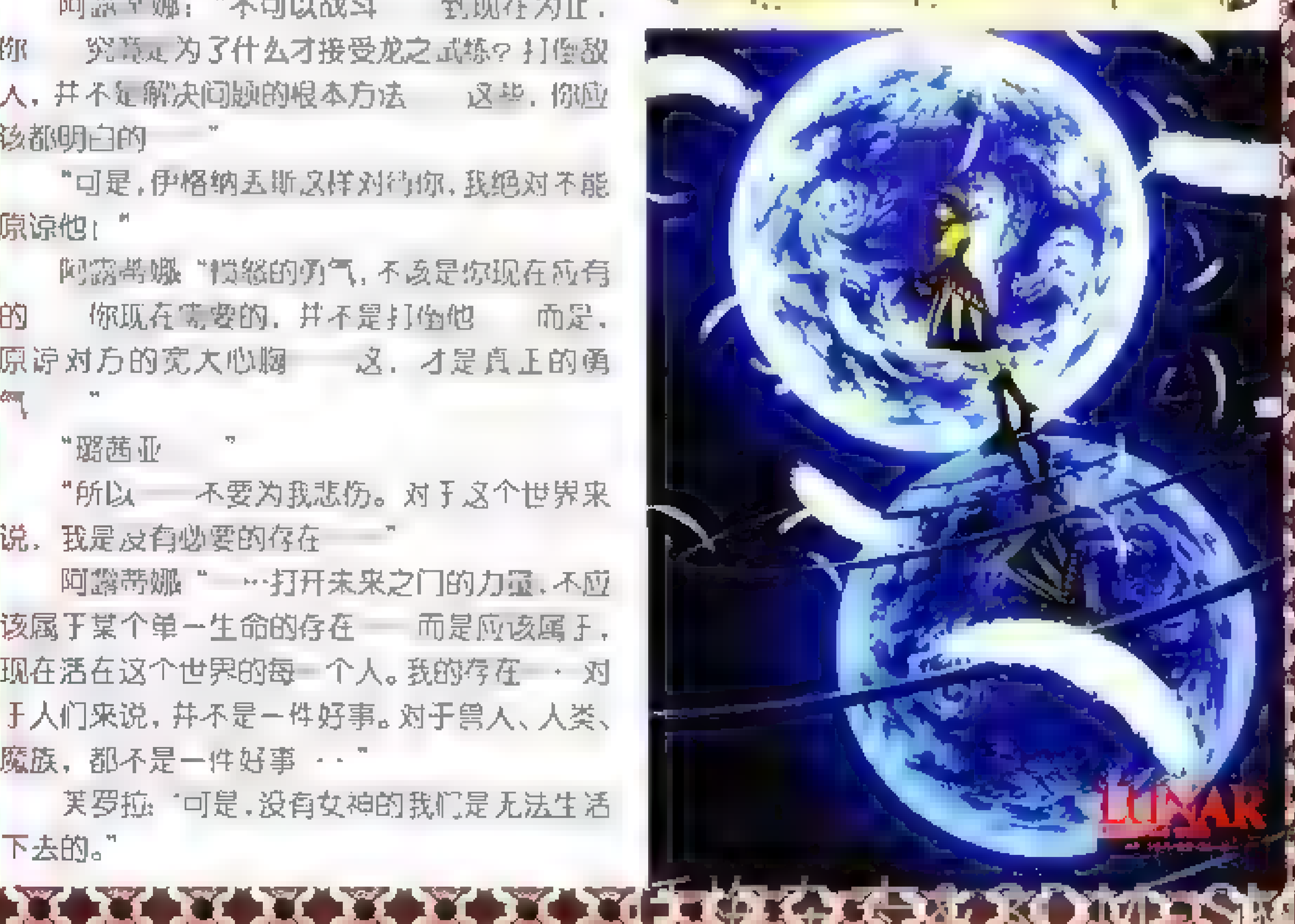
伊格纳丟斯：“小子，我不需要你来救我……放手！”他用力挣脱了我，终于还是掉了下去……

加百列：“女神的力量被解放了，这个大圣堂已经失去了支撑，不赶快逃跑的话，这里就会完全坍塌的，吉安……”

“最终，我还是没有能够解救任何人，露茜亚……”我喃喃自语着……




这之后，时光流逝，女神的传说依旧在这个世界上流传，而更重要的是……露茜亚，回来了……蓝色星球的物语，现在才刚刚开始。风的继承者，化作通向未来的桥，何时，新的冒险能够再次开始？说不定，主角就是你……



GB上经典的"《生存少年》系列"在时隔多年后终于推出了最新作。系列那独有的收集、合成和探索要素十分让人着迷。作为系列的最新作，厂商Konami继承了这些精华要素，并将收集要素加强了。下面就跟着我们的攻略，来完成男女主角的生存之旅吧。





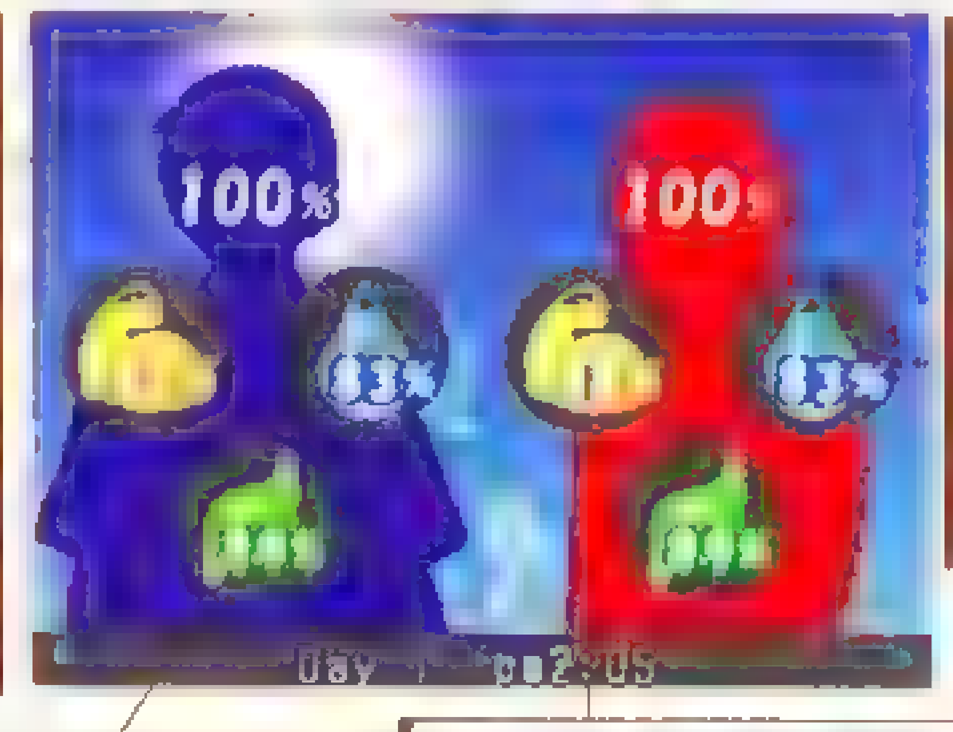



## 游戏剧情

无情的风暴肆虐着旅船，男主角随着海浪漂流到了一座岛上，这里没有任何人……正在无助的他遇见了同样在风暴中遇难而漂流到这座岛上的少女。命运的邂逅让这两个年轻人的心得到了相互的依靠和支持，这个荒无人烟的孤岛上，他们开始了艰苦的求生之旅。他们相信，绝对不能放弃希望。

## 基本数值

**体力**：游戏中的人物十分脆弱，当其他二项数值有一项为0时体力就会随着时间而慢慢减少。当HP为0时人物就会死亡，从而GAME OVER，所以是游戏中最重要的数值。HP只有通过睡觉才能恢复。




**水分**：身体中的水分充足度，当水分为0时就进入脱水状态，此时无法进食。在河边和钟乳洞内分别有饮水处，可补充满水分。

**满腹**：就是肚子的饱满程度，只有吃东西才能补充这个数值。可靠吃水果等补充，而真正想要吃饱的话还是要将食料带到女主角处来做饭。

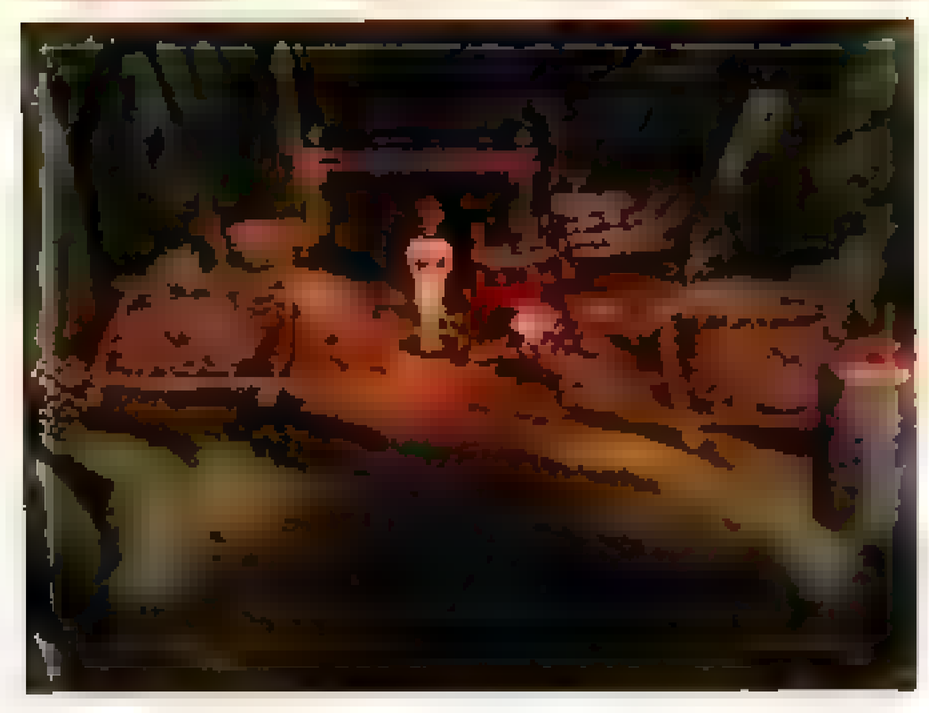
**力量**：当人物行动时，力量会慢慢减少。只有在拥有力量的情况下才能进行剧烈运动，比如跑步和推动石块。而上下坡时会立刻消耗1格体力，而没体力是上下坡直接扣体力……力量在满腹不为0的情况下选择休息就可增加。

## 关于休息

睡觉是补充HP的唯一方法，时间要晚上才可以睡觉。不过要睡觉，首先要有火堆，其次肚子不能饿。睡觉前尽量保证有满腹和水分，因为第二天醒来会根据你这两项数值大幅度增加你的HP和力量，少的话就只增加一点，浪费机会啊。由于睡觉时会消耗满腹和水分，所以睡觉前后要记得准备食物。



## 山洞物品解析



**1.火堆**:没有温暖人类无法生存。所以想要住下来，第一步就是要生火。要生火需要引火器和木柴，初级的引火器需要顺序按动L、R键来搓动木棍引火，然后就是对着麦克风吹气，让火能够顺利燃烧。而高级的引火器则直接按住L、R键就能引出火来了。

**2.柴堆**:生起火后要不断添加木柴才能保证火堆不熄灭。而当你身上有很多木柴时女主角便会建议将木柴聚集在一起，由她来保证火堆不被熄灭。以后就能调查这个柴堆来将获得的木柴放进去了。

**3.绳堆**:获得藤条后回来会发生剧情，女主角会将其编成绳子。同时绳堆出现，玩家可将获得的藤条储存在这里。同时委托女主角编制的绳子也是从这里拿取。

**4.竹筐**:在海岸的最右边会获得竹子。回来后发生剧情，女主角会将其编成竹筐。以后就可将收集到的竹子放在这里，而委托女主角制作的竹筐也在这里取。

**5.水桶**:水是生命之源，一般想要补充水分的话只能到河边的饮水处，不能在冒险过程中补充。而在地图最左边的海岸会随机获得玻璃瓶，这样就能带水在身上了。而后期在海岸还能够得到铁桶，这样就能在两人居住的山洞内储存水了，当你冒险时女主角会自己补充水分。

**6.工作台**:分别是男主角建造家具和女主角烹饪食品的地方。家具在获得"丸太"后，与女主角好感一定时交谈便能够获得提示，之后就可以在这里制作了。

**7.储物柜**:让储存的物品数增大。

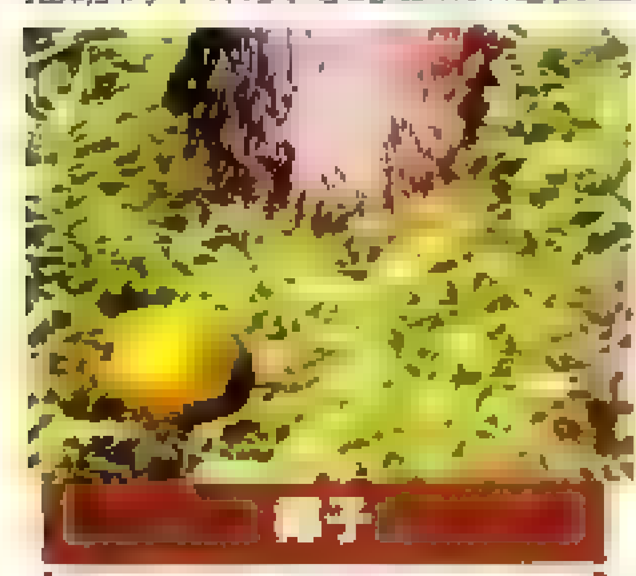
**8.床**:疲劳回复速度上升。

**9.桌子**:女孩的工作效率上升。

**10.支架**:能够将肉制品进行处理。做成的干肉干等。

## 生存法则

想要在孤岛上生存下去，最基本的就是要填饱肚子。这个孤岛虽然看上去荒无人烟，但是岛上的食物资源还是十分丰富的，水果蔬菜种类繁多，但想要顺利取得还是得花上一番功夫的。大部分食物的取得都要利用触控笔。如需要摇动树木来获得的椰果，还要各种拨开泥土才能得到的蔬菜。当然本作的难点就在于是男女主角共同生活，男孩外出冒险时还要顾及到女孩，不让她在你冒险的这段时间内饿死。所以取得足够的食物，保证两人都精力充沛，这样才能放心进行进一步探险。(你储存在山洞里的食物女孩会自己吃的。)



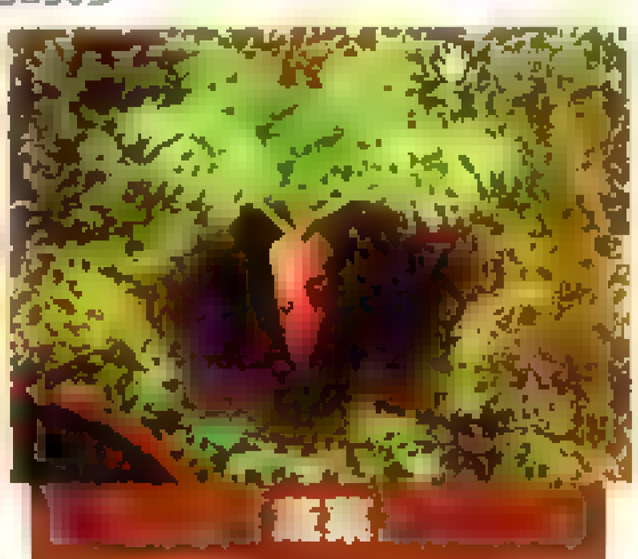
### 椰子

椰果也是初期重要的食物，不过每棵椰子树下并不是每天都会有椰果掉下。在没有椰子的时候要尝试着站在椰树旁点击树，晃动树干后有时会掉下椰果。



### 贝壳

贝壳是初期最主要的食物之一，当你早上拾光后，晚上还会出现。获得方法也十分简单，调查海滩上的沙堆便可。切换画面后拨开沙子便可获得了。

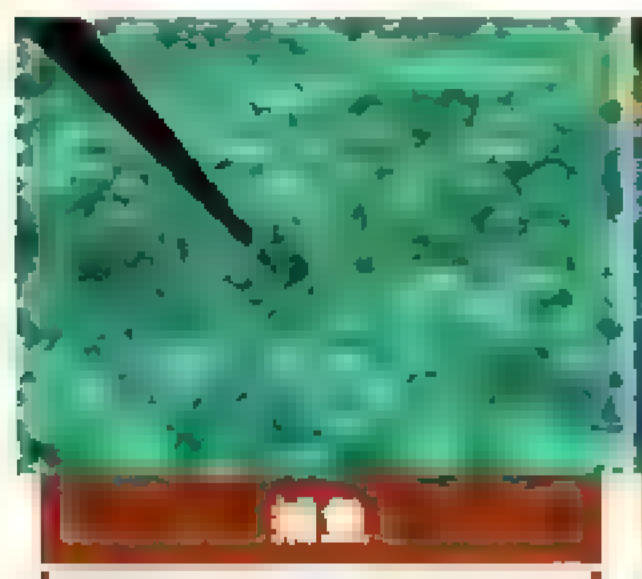


### 蔬菜

除了颜色鲜艳的毒蘑菇外，大多数蔬菜都是埋在土地里的。想要获得就要利用触控笔拨开泥土将它们拔上来。记住果实周围一圈都要拔干净。

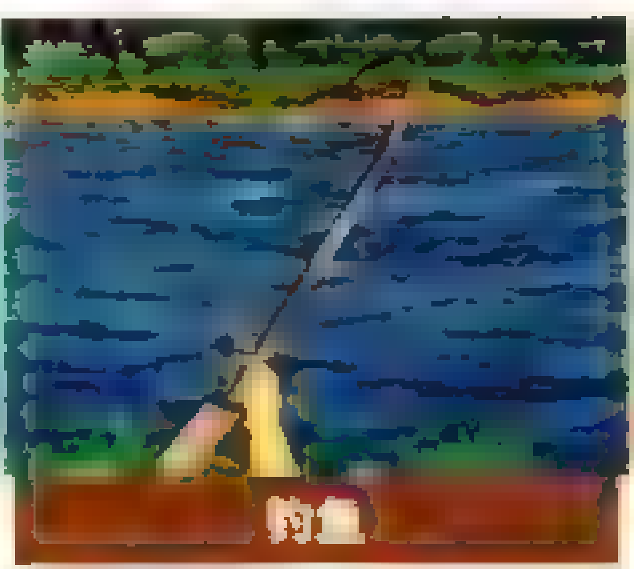
# 生活工具

系列的一大特色便是能够将获得的各种道具进行合成和分解，从而变成其他的各种道具。本作中这个系统有所简化，那些攻关的必备道具不再由玩家自行合成出来，取而代之的是能合成出引火器和众多获得食物的工具。而这些工具在合成方法时会有提示，不能随意进行组合，自由度很低。同时也间接地降低了可合成物品的数量……好在游戏的平台是NDS，所以这些工具的使用和触摸屏相结合了起来，让游戏显得颇有新意。



**捕鱼**

装备鱼叉后来到海边按Y键使用，此时会看到水中有鱼游来游去。在其游动的间歇会停留一下，要趁此机会用触控笔点击鱼，这样便可成功获得鱼了。



**钓鱼**

首先你要有钓竿，跟香地雅会获得鱼饵。在海边或湖边装备钓竿便可钓鱼了，当看到浮标沉下后按A键拉竿，再用方向键来不让鱼逃脱，靠近后把鱼拉上便可。



**狩猎**

在草原可看到许多野生动物，狩猎要装备弓和箭。在视野里有野兽时按Y键开始狩猎，按住A键拉弓，放开即射箭。当箭上没有羽毛时准心很差，要有个陷阱才能顺利捕猎到野兽。

# 饲养野兽

当利用陷阱捕捉到羊或者是鸡等动物时，可选择将它们养育起来。而养育的过程完全由女主角来管理。养鸡后你可以得到鸡蛋，而养羊后你将空瓶给女主角，她会给你羊奶。其实这些大家知道便可，这里的难点是捕捉野兽，游戏中野兽的出现率本来就十分低，而被你捉住的几率就更……这里还是建议采用广种薄收的做法。想办法合成出大量的陷阱，大面积撒网，然后就看你运气了。



▼捉到羊后便可获得羊奶了，而挤奶这个工作则要由女主角来完成

▲三种陷阱(制作方法见后)设置好后可分别捉到相应的动物，不过几率实在是……

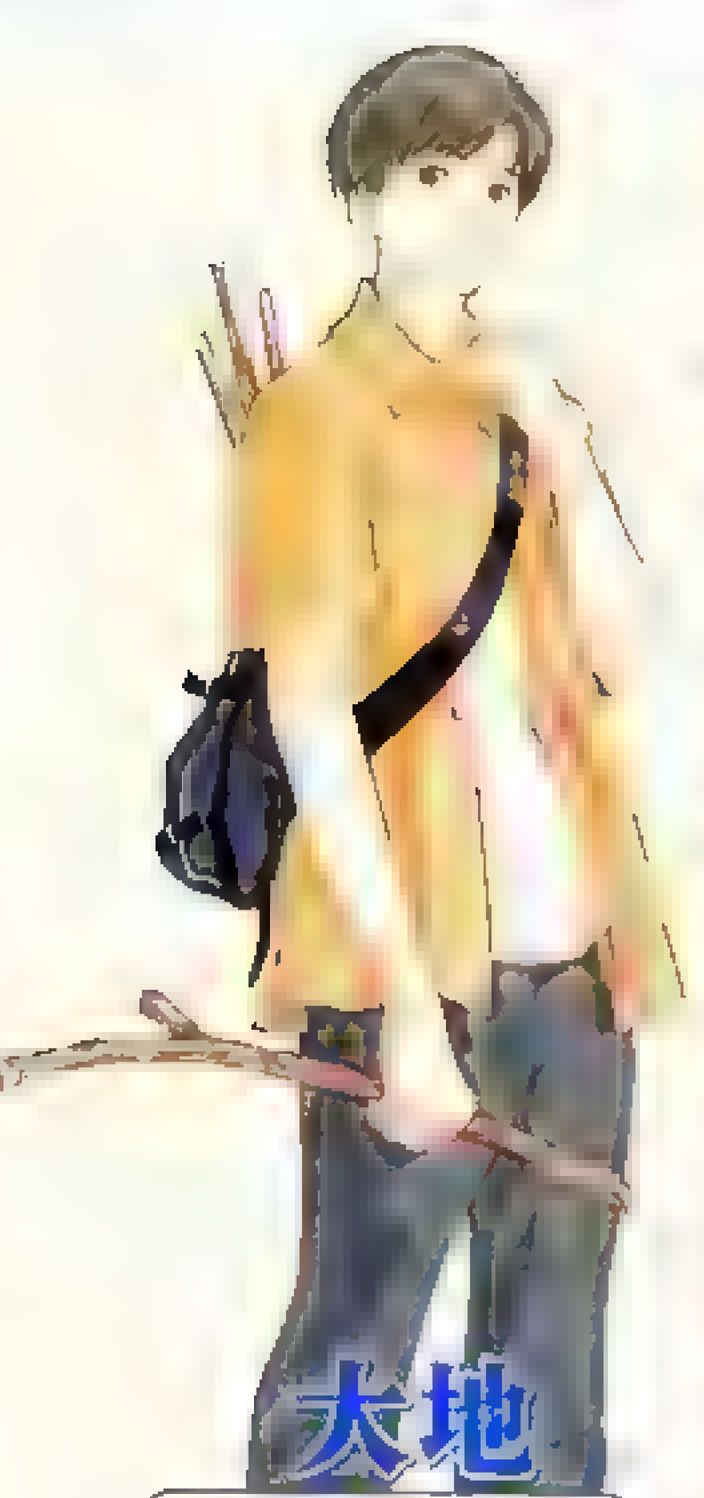
# 工作小游戏

当男、女主角工作时，工作的过程要求玩家完成一个划动屏幕的小游戏。身上有足够的素材后男主角便可制造家具，制造时玩家要按照提示来划动屏幕(其中也会间歇增加一些吹气的步骤)，按照完成提示的正确数量来判断制作的成功与否。作菜时要选择1～4个食材和1～2个调味料，女主角作饭不但要按照提示划动屏幕，最后还要根据提示将NDS盖闭合一段时间。不过不同的是女主角作饭不管完成度如何都算成功，决定的只是菜做得是否好吃罢了。




▲在制作家具前一定要注意存档，因为如果小游戏的完成度不高而导致制作失败的话，所有的素材就浮云了

# 男孩攻略




中学二年级学生，在体育方面有着自信，有着善良的性格。遇到灾难后没有气馁，是个精力旺盛的乐天派。

◆在海边醒来后往左前进，途中不要忘了拾起椰果和贝壳。接着发现山洞，但由于太冷所以要找东西来生火。

◆河流由于泥石流的关系而过不去，在附近找到干柴(木い枝)和树皮(木い皮)，可合成出引火器。回山洞生火，睡觉。

◆第二天起来后继续冒险，泥石流没了。可在河边补充水分，过河后和女孩相遇。两人回到山洞。



▲初期这里的近路一定要开启 将上方的木桩往下推到图中位置 然后就可在山洞和瀑布之间来往了。

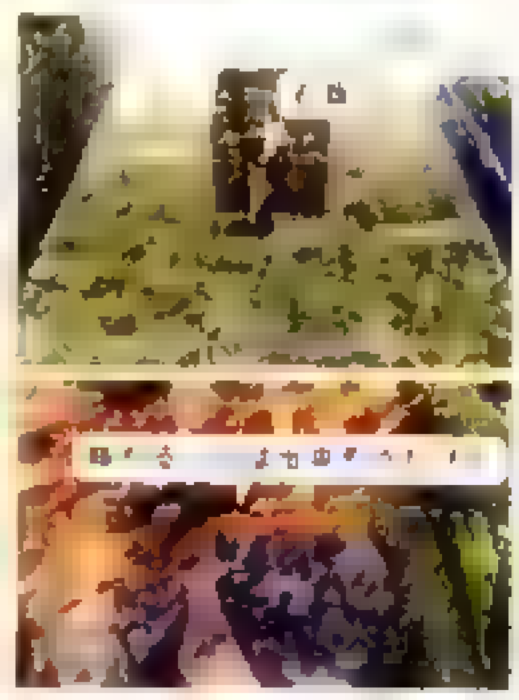
◆剧情后便是自由冒险，熟悉各处地形。冒险的大方向是要到达瀑布旁的巨石处，途中的横木记得都要推到靠墙位置，为以后带女孩来做准备。同时也将各个地点的近路打通，方便前往。

◆有一种蘑菇吃后会有段时间不减体力，趁早试吃出来。

◆冒险过程中可收集到木棒，做出鱼叉后捕鱼可大大缓解食物紧缺。

◆海滩最右边坡上可得到竹子。同时最右边会有两个小时退潮时间。可穿过浅滩到达竹林，那里有5根竹子和3个竹笋。但拿不全，因为要赶在退潮前回来，否则就要呆上12个小时。

◆带着女孩前去推开大石，对女孩按Y键便可牵着她的手了。这里要注意两人的数值，值得庆幸的是推下巨石后不用自己回来，留好晚饭用的食物吧。

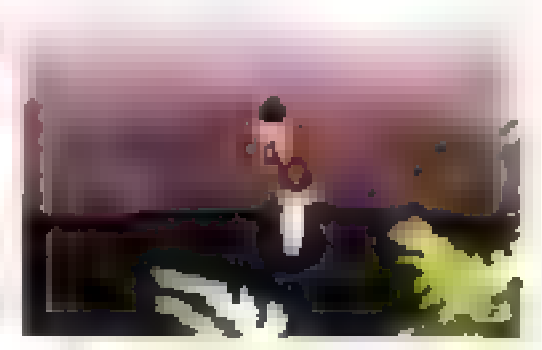


▲草原的右下树旁的隐藏道路可快速回到山洞。

◆进入瀑布后的钟乳洞，左边是热带丛林，右上是草原。

◆热带丛林门口有藤条(木のツル)，获得后先来到草原，在这里看到动物后想到了弓箭和陷阱的制作方法。用藤条配合草原上的木棒可轻易制作出这些工具。

◆在草原上方发现遗迹，右边有石板千万别忘记拿了。之后可从右下树旁的隐藏道路快速回到山洞。要注意这里是单行的，只能回山洞，而不能从山洞过来。



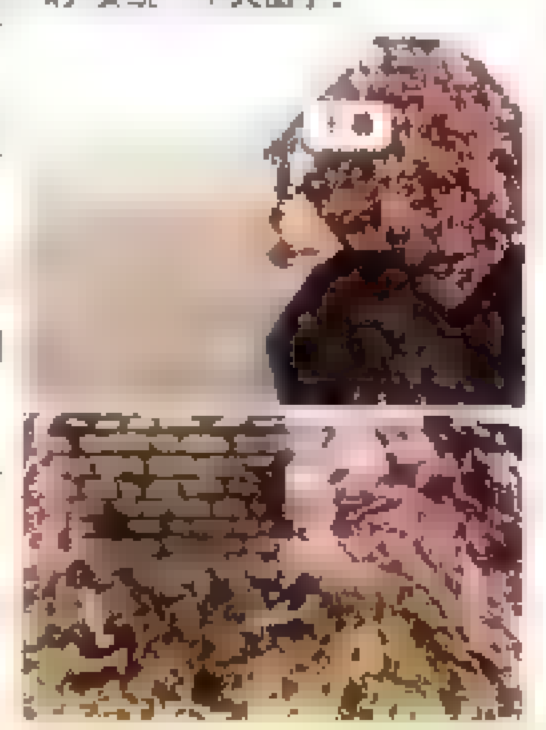
▲两个人的时候是无法通过沼泽的 要绕一个大圈子。

◆往热带丛林进发，这里遍地是宝，水果的丰富程度让人欣喜。而这里所要取得就是素材“丸太”，这个是制作家具所必备的材料。

◆这里的沼泽只有在男孩一人时才可以通过的，通过后可快速到达上方的卡鲁迪拉湖。湖顶端有“土器”不要忘记取得。

◆来到湖边发现无法通过，故决定制作木筏。每次制作需要两个单位的“丸太”和两米绳子(让女孩做)，一共要制作六次才能最终完成。由于素材比较珍贵，所以每次制作前别忘记存档。

◆完成木筏后就要将女孩带过来过河，由于两人无法通过沼泽，所以要从下方绕一个大圈子才能到达湖泊处，出发时的精力要足。同时在热带雨林中行走不要直奔终点，绕点路奔到水果集中地去饱餐一下再继续前进，劳逸结合。



◆过河后会有温泉，进入后回复30点力量，不过每次冒险只能进入一次。带女孩过来的话选第一项就可让她进入。别选两人一起进入，没意义的……同时守候时也不要爬上去偷看，会减好感的。

◆这里右边有山洞可供休息，不过感觉没什么用。带着女孩到右边去踩动两人机关。开启后水流进了遗迹，两人直接返回山洞。

◆主角继续一个人冒险，从温泉往上进入荒地。这里目标是地图右上的出口。不过地裂的间隔处会喷出毒雾让你无法靠近，而毒雾的位置在每次进入时都是不同的。为了避免浪费体力，在进入荒地前请记录。

◆发现遗迹，推石块开门来到内部。这里要解开9个房间内的推箱子迷题。可推动的有木箱和石头，而箱子是可以攀爬的。具体方法见后文，这里还要提醒一下，一般经过2间房间后就可以回去休息了。准备充分的话可先解开前6个，第2天搞定剩下的。不要蛮干，因为容易饿死的是女孩。



◆通过后见到了人类，不过他们并不友善，还决定抓住一切侵入者。所以只能避开他们，接着在右边发现了船，但是没钥匙。而地图右下可直接回到草原。不过要推动树干，为了防止没有体力后不能从这里回去，建议先将这个树干推到山坡旁。

◆进入敌人的基地，进入右边无人看守的储物室，这里的纸条上可看到各人的看管物品。

◆爬上楼顶偷窥，触发剧情，见到了基地的三位首脑。最后在BOSS房间看到了发报机，主角看到了求生的希望……

◆隔天来到基地，等待时机进入储物室后在右上柜子里看到服装。获得后可伪装成他们的同伴，出门后会告诉你要用Y键敬礼。(其实不敬也没什么大不了的。)

◆之后就可脱出了，脱出方法有多种，下面列出结局方法。

## 结局一

发电报向海难救助队求助。每天来这里看看，基地的BOSS每隔一段时间后便会离开这个去发货。此时房间是空的，可大摇大摆进去发电报了。电报的频率要在晚上监视BOSS睡觉时可以听到，我的是 016.87，似乎每次游戏都不同。发电报之前可先在房间上面取得地图，拨到指定频率后分别选"助けてください"、"遗迹がある"、"カウイア岛屿"，然后再生活个几天便可。其中最后一个选项要获得地图后才会出现，岛的名字要在第三次到达这里后从看守的对话中得知。




※注：发货当天的6~7点千万不要去停船处，会看到运货而被抓住。

## 结局二

这个结局比较困难，因为需要长时间的守株待兔。首先你要在走廊上等到早上，当监督出来后给他吃蘑菇，之后就可获得仓库的钥匙。然后是在屋顶监视到早上，当BOSS起床时会打电话然后告诉监督还有几天就进行发货，发什么货。然后根据获得的信息，在当天躲到仓库里的相应箱子里便可。不过……一个人逃走太恶毒了呀。

## 结局三

这个结局应该是最好的一个，带着女孩乘船离开这里。需要带齐地图、船钥匙和燃料。地图在BOSS的房间获得。而船钥匙的获得首先需要你带着吃了会睡觉的蘑菇(茶色)，然后在早上来到基地，在上方的土豆田里把蘑菇给队长吃，他被催眠后就会落下钥匙了，接着来到储物室获得汽油。然后回去和女孩对话，向山洞告别后共同离开这里前去乘船。



※注：蘑菇的颜色和作用可能每次游戏都不同，大家有工夫就每个蘑菇都吃一下。

## 结局四

在放弃开船过几天后，在发现制服的地方可取得照明弹。拿回山洞后带着女孩来到救生艇处，乘救生艇出海，然后利用照明弹成功地得到了过往船只的救助。



# 女孩篇

◆乘作救生艇来到了河边，无助之时男孩出现了。来到山洞互相激励，增加生存的信心。选"きっと居が岛ですよ"、"きっと救助されてますよ"。(选其他的也没什么。)

◆第2天，互相问好后男孩会生火。同时可委托男孩去收集木柴和食料了。当他出门和你对话时选"それはちょつと……"可寒暄一下。

◆和男孩不同，柔弱的女孩只能在山洞周围活动。先去河边补充水分，然后收集材料。海边的椰果和贝壳等是能够收集到的主要食物(蘑菇就免了)。每天在周边还是能够获得木柴，这样就免得浪费主角的劳动力去捡柴了。

◆按A键对空旷的地面调查能随机获得各种调味料，而在海边这样调查的话可获得盐巴。同时在海边还能随机获得贝壳，收集到一定数量后女孩会制造出护符。

◆由于女孩本身也很喜欢创作，在安静的岛上按Y键可进行思考，而实际效果是让时间快速流逝。

◆午后男孩会回到山洞，如果你委托他带东西的话他现在会给你。然后还可委托一次，不过要很晚才能回来。

◆获得了多个食材后回到山洞，多余的干柴可存放到上方的储物柜里，而右边的厨房可将食物做成便当或者就地吃掉。游戏中烹调就是女主角最大任务，不过饭做的好坏似乎在满腹增加量上的差别不是很大。

◆当身上有干柴时对着火堆按A键可添柴，让山洞不至于陷入寒冷之中。相关的委托在按X键后的"お仕事メニュー"里能看到。

**葵**

性格上很成熟。年幼时就抱有成为小说家的梦想。聪形眼镜掉了，所以在岛上行动十分不方便。

**要点：**女生篇完全就是在打理家事，熟悉后生活比较有规律，但相对就比较无聊了。每天起来后等待男孩出门，然后和你对话时选第一项，尽量给他两个便当。(也可多给，但效果不大。)而委托方面就不要和他说其他的了。这样可保证他冒险顺利，每天都会有新的发现。男孩回来后你根据两人的满腹程度决定是否做一次饭，然后委托男孩去收集食材。

而你在上、下午的空闲时间内可以去海边收集一些食材，赶紧回来做成便当。因为就算你不委托，男孩回来后也会带食材回来，道具栏满的话就得不到了。这样可不浪费野外的食物；也可以完成男主角给你的委托，建议在下午差男孩出去后来完成制造绳子和竹筐等的委托；当然你还可以去捡一些调味料和贝壳。后期男孩会带回鱼和肉，这样可完全不用自己去找吃的了。完成任务时要注意时间，靠近下午5～7点就停手睡觉吧。工作到深夜绝对不值得。晚上睡觉前还要注意加柴。如此反复，当男孩冒险完成度一定时，就可以向山洞告别了。

## 关于好感

游戏中和另一个主角是有好感度存在的，和女孩好感高的话便可获得家具的信息，还可得到让睡觉回复率增加的饰品，对结局里她的小说内容有影响。增加好感最基本的方法就是每天选"调子どうダ"来问候对方。而女主角可以通过送便当来增加好感度。游戏中还会有增加好感的事件，选择结果可很容易从音效上听出来。(带女孩去温泉时不偷窥，出来后她跟你说话的音效就是了。)



# 遗迹谜题

| | |
|---|---|
| · | 可推上的地面 |
| □ | 箱子 |
| ■ | 石块 |

## 砖块1

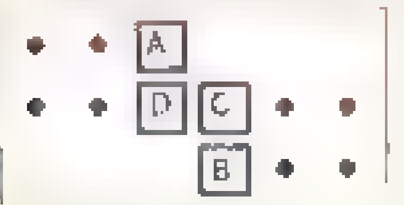
这个就不说了，别跟我说你不会推，跳跃的最大长度是两格，所以木箱所在的位置要可以让主角从起点跳到终点，然后踩开关放水就可以通过了。

## 砖块2



将两边的石块推下，中间的推到旁边，得以让木箱推上来便可。

## 砖块3




A推：左
B推：右
C推：下
D推：左
C推 上右

## 砖块4

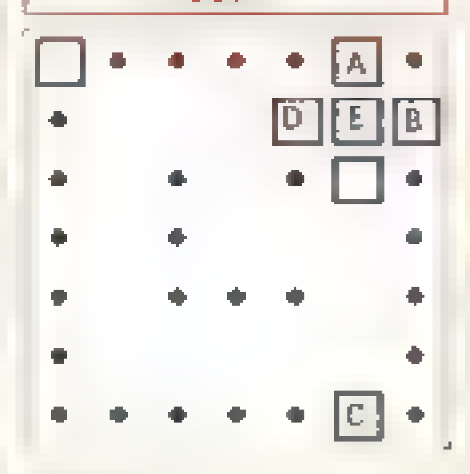



①推：下
②推：左
③推：左
④推：上

然后将木箱推成：



## 砖块5



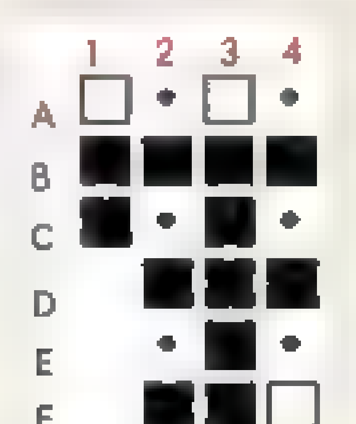

A推 左左
B推：下下
C推 右
D推 下
E推 右上

## 砖块6




①②推：右
③推 上
A推 右
④推 下
③推 右
A推 上
①推，左
②推 左左
B推：上左

## 砖块7




这个比较复杂，用标注的话怕到后来就不知道哪个是哪个了，采用坐标的形式。

A3：右
B2，上
B1：右
A1，下
A2 左
B2，上
B1 右
A1：下
A2 左
B2：下
A4：左左下
B4：上左
D4：上上上
F4 上上上上

## 砖块8

这里表面上很复杂，其实只要将右下的箱子推成图中的样子就可通过了，这里的难点是手脚不快的话水会退去，最后一跳要往左边跳到平台上，而不是那个有开关的终点。

## 砖块9

E2 左
C2 下
A2 下
D2 下
D3 左
D5 左左
E5：上
E4 右
C4 下下
A1 右
B1 下
A2 左
A1 下
B2 上
A2 右
B3 左
B2 上

全通过后最后房间内左右两个开关分别是回遗迹出口和进入敌人基地。

# 材料获得方法

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| 木のツル | 藤条，热带雨林里有很多 |
| 木の皮 | 树木下，除做引火器外用处不大 |
| 丸太 | 雨林里每天有两个（都在沼泽附近） |
| 木の棒 | 树木下，不过相对较少 |
| 木の枝 | 树下可见的大众化素材 |
| 骨 | 狩猎大型动物后可获得 |
| 毛皮 | 狩猎大型动物后可获得 |
| 石 | 初期在海边可获得 |
| 竹 | 海岸最右边有一个，竹林里有一堆 |
| 羽 | 捕获小型鸟类后获得 |
| あぶら | 狩猎大型动物后可获得 |
| かご | 竹筐，用竹子做原料拜托女主角做 |
| とがった石 | 用石做原料拜托自己做 |
| とがった骨 | 用骨做原料拜托自己做 |
| ロープ | 绳索，用藤条做原料拜托女主角做 |

# 道具制作一览

| 名称 | 必要材料 | 附加材料 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 引火器 | 木の枝+木の皮 | 弓 | 配合弓的话可制作出高级引火器 |
| 尖头 | 石/骨 | / | / |
| 鱼叉 | 木の棒/竹 | 尖石/尖骨 | 添加了尖头后耐久较高 |
| 弓 | 木の棒/竹+木のツル | / | / |
| 箭 | 木の棒 竹+尖石 尖骨 | 羽 | 增加羽毛后才比较容易瞄准 |
| 火把 | 木の棒/竹+あぶら | / | 在火堆前按Y键点火 |
| ワナ(小) | かご+木の枝 | / | 捉小型动物用 |
| ワナ(大) | 木の棒+木のツル | / | 捉大型动物用 |
| ワナ(鱼) | かご+木のツル | | 捉鱼用 |

文 LIKY



# 悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

# 《恶魔城 苍月的十字架》研究特辑

相信现在已经有不少人将游戏爆机了吧，将本作爆机其实并不是一件困难的事情，但本作隐藏的诸多秘密决不是简单的爆机就能发掘出来的，本作值得研究的地方实在是太多太多，下面我们要给大家带来的不光有正常的研究，还有邪气十足的研究，其中就包括系列一直以来最经典的BUG研究 出城 好了，赶快往下看吧

## [illegible]

首先对上一辑的攻略做一个补遗吧，上辑的"战魂一览表"中尚有不少错误和遗漏，这里先来进行勘误和补充。（感谢katana玩友的指出）。

**勘误**

1.18号战魂说明不清晰，应为"投掷系战魂的投出距离增加"。

2 25号战魂并不需要站立不动发挥效果，而是任何时候均能发挥效果。

3 30号、39号、90号战魂只是取消异常状态，而并不会让苍真对该属性的攻击免疫。

4.40号战魂投出的咖喱不会爆炸，只是造成火焰属性伤害。

5 55号和97号战魂，作用是消减STR来提升CON或INT，减低幅度是2 LV，提升幅度是4/LV，原文说同时2/LV是个错误。

6 58号怪物名称错误，应为ハルパリ ッチャ。

7.83号战魂解说出了错字，应为"水铁炮(水枪)"。

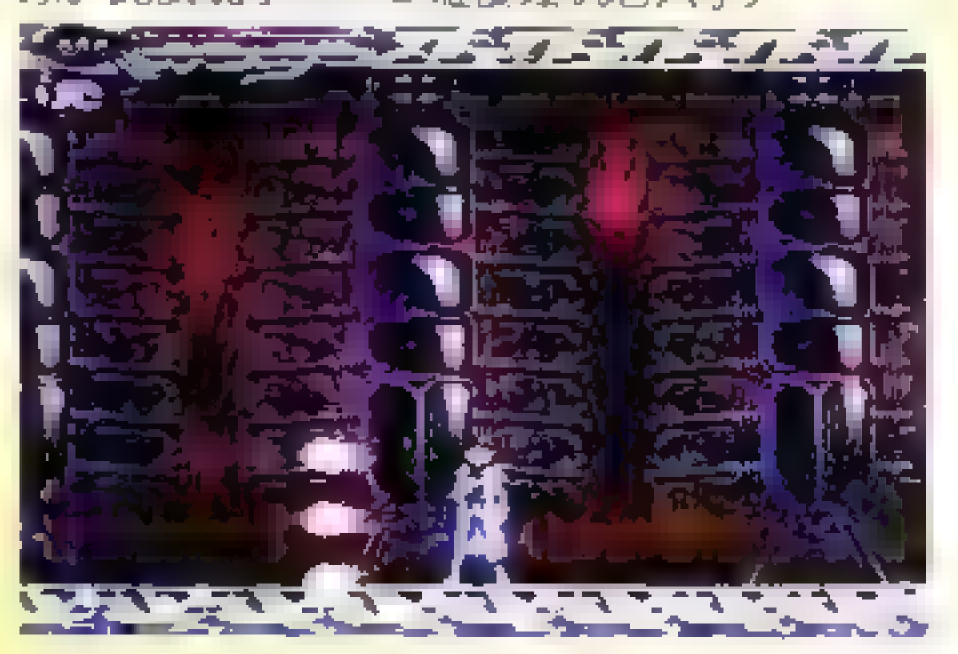
8 81号战魂的经验提升效果为25%而不是20%。

9 84号战魂的取消效果仅限于红魂，对蓝魂无效。

10.p91页状态解说中，中毒后，苍真并不是攻击力和防御力下降，而是攻击和魔力下降。

**补充**

有3个战魂并不出现在怪物图鉴中，他们分别是：拟态魔（ドッペルゲンガー，Ability，效果是同时装备两套装备）、鹫马（ヒポグリフ，Ability，获得高跳能力）和地狱火（ヘルファイア，红魂，效果是放出伯爵的经典技能3火球。此战魂于HARD难度爆机后入手）



# 心得总汇

## [illegible]

同前作一样，本作中只要同时装备特定的战魂组合便可以发挥特殊的效果，目前已经发现的几种战魂组合有：

1.のみおとこ（47号）＋ハ　トカンパニー（111号）

效果：变成蝙蝠后↑　Y能够扔下跳跳男攻击敌人

2.フレイムデーモン（92号）＋バットカンパニー（111号）

效果　变成蝙蝠后按↑＋Y可吐火球，这是前作便有的设定

3.ウネ（17号）＋アルラ・ウネ（79号）

效果　召唤アルラ　ウネ守护后，它会撒出ウネ草在地上，敌人踩上会受伤。（装备以上魂后，如果再装备24号スケルトン・ファーマー的黄魂，提高植物系攻击力，这个组合能给敌人极大的伤害）

4.スカルアーチャー（8号）＋アマラリックスナイパー（36号）

效果：当按R键射箭时，会有弓箭手在后面自动出现进行援护，如果按住R键蓄力一段时间，援护的弓箭手会出现两次

5.ギロチンデビル（49）＋ミニデビル（33号）

效果　按R键召唤出迷你恶魔ミニデビル后，释放ギロチンデビル会出现两个，迷你恶魔会同步召唤出一个

6.ギャイボン（95号）＋ペリガン（96号）

效果　按R键召唤出ギャイボン后　苍真投掷枪时，ギャイボン也会同步投掷枪进行援护

7.ニードルス（51号）＋フィッシュヘッド（64号）

召唤出ニ　ドルス后，苍真扔鱼头（フィッシュヘッド）时　ニ　ドルス也会同步扔出一个

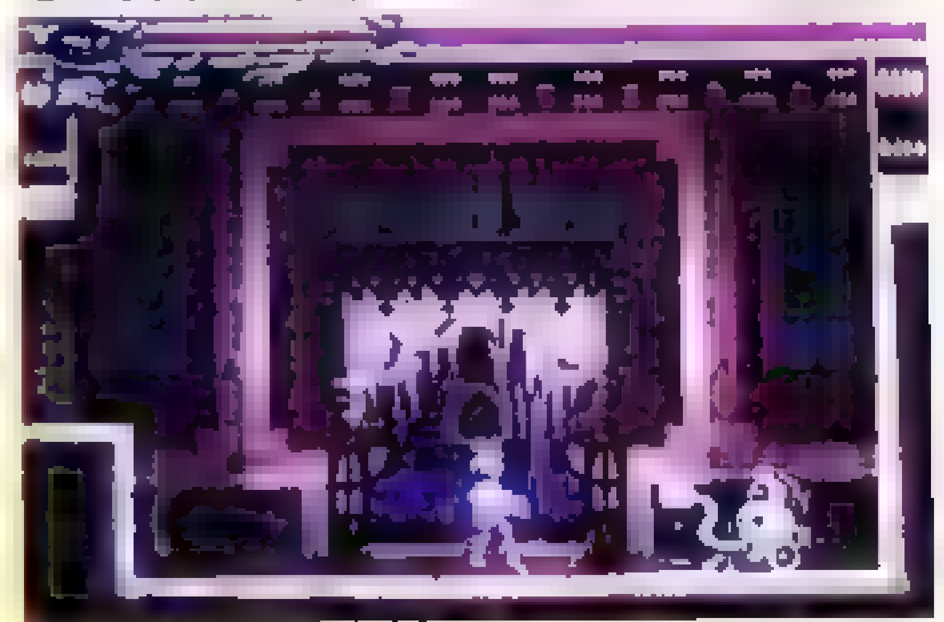


## [illegible]

某些使魔召唤出来，　般都停留在苍真头顶，然后攻击最近的目标，其实玩家可以点击触摸屏指定攻击目标。这类使魔包括蝙蝠（2号）、ミニデビル（33号）、ハ　ヒ　（57号），另外79号アルラ　ウネ召唤出来后也可以指定攻击目标，好好利用吧。

## [illegible]

41号战魂フロセルヒナ的能力是吸尘器，可以吸收敌人的HP回复自己的HP，在这次口袋光环的演示中大家也看到了，用它去对付穿裙子的女佣小姐会出现有趣的现象，女佣会捂住裙子大叫"咿呀——"。用它对付见习小魔女



（12号，まじょみならい）也可看到类似的现象，见习小魔女会抓住扫帚大叫，非常有趣。其实吸尘器的威力还不只如此，它可以将房间内的桌子、凳子、打碎的烛台以及骷髅敌人的骸骨通通吸进来，甚至连敌人的飞行道具都能吸，包括骷髅弓兵的弓箭、リリス的心、铁巨人的火焰等，实在是厉害。（如果将吸尘器的等级提升到最高，它的外形就不是骷髅头状的吸尘器，而是女佣拿着吸尘器出现，但是攻击判定变低了，实用性反而降低，建议还是不要升到最高级。）

## [illegible]人

在狂乱花园有一种把脑袋当球踢的敌人——足球男孩（サッカーボーイ，23号），它的战魂能力是扔出一个头颅砸敌人，你有没有想过把这个头用脚踢出去呢？赶快试试吧。跳起来扔出头颅，然后用滑铲将头颅铲出去，你会发现这样对敌人造成的伤害将会是原来的10倍左右。

## [illegible]

游戏中经常会得到腐尸肉（くさった肉）、过期三年的牛奶（3年ミルク）、过期罐头（さびたかんづめ）这样的道具，吃下这些东西会减少HP，但是只要装备27号黄魂（グール），吃下这些东西便会回复HP，具体如下：



| | |
|---|---|
| 腐尸肉 | 回复HP [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| 过期罐头 | 回复HP [illegible] |

## 如何对付最终卫兵

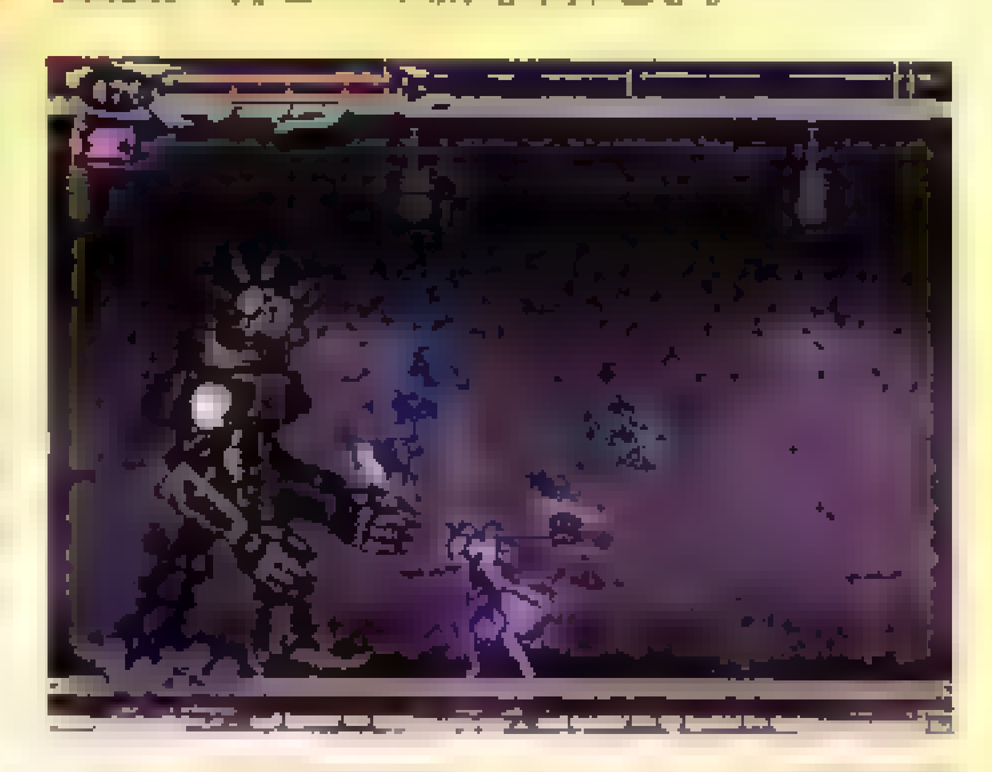
98号敌人最终卫兵（ファイナルガード）拥有不逊于BOSS的实力，体形大，攻击力和防御力都很高，在游戏的后期经常遇到，战胜它一次两次不是什么困难的事情，关键是有不少究极武器的合成必须用到它的战魂，这就让不少人头痛了，如何快速有效地干掉这个铁家伙呢？下面推荐一个方法大家参考一下。地点就在"恶魔城最上阶"上方存档点的上部，这里有一个最终卫兵守着3个装满钱的宝箱，干掉它后还能顺便拿钱，而且这里离存档点很近，方便回复。

最终卫兵的HP为400，如果用普通武器对付它，每次只能打数十点，很费时间，而且危险，所以最好还是利用战魂。这里选择的是スカルアーチャー（8号）+アマラリックスナイパー（36号）的组合，利用蓄力弓箭+自动援护的攻击，拉满弓完全可以一击干掉它。比如我苍真等级为53，INT为了72，拉满弓一击伤害是366，加上援护第一击造成的伤害70，完全可以轻松干掉它了。不过拉满弓需要消耗100MP，这是惟一的不足，但如果得到了混沌戒指的话，那就没有不足了。



## 如何对付铁巨人

101号敌人铁巨人（アイアンゴーレム）对所有攻击具有抗性，每次只能打1点HP，在前作中我们还可以用"杀人斗篷"（能力为交换敌人HP和MP）这个战魂对它一击必杀，本作没有"杀人斗篷"，很多人都不知道该怎么对付它。其实在本作中它的HP并不高，用连击数高的武器慢慢扣它的HP，花点时间还是可以打死的。当然还有更有效的方法，那就是利用56号战魂，它的作用是制造出伤害精神的空间，也就是相当于交换敌人的HP和MP，此时的攻击是对MP伤害。铁巨人的MP大致15点，所以使用56号战魂后，打它15下就可干掉它了。



## 关于地图左下方海底进入方法

地图左下方的海底区域（魔道研究栋下部）的进入方法，在上一辑攻略中已经提及，需要利用77号战魂（こうきどうはねばしら）通过针刺地形来通过，其实还有一种方法可以通过。先变为蝙蝠飞到墙壁前的针刺空隙处落下，然后装备18号スケルトンエイプ的战魂，再投出傀儡替身（107号，パペットマスタ），因为18号战魂能够提高投掷距离，所以傀儡替身会正好落在对面的空隙处，从而通过这里。

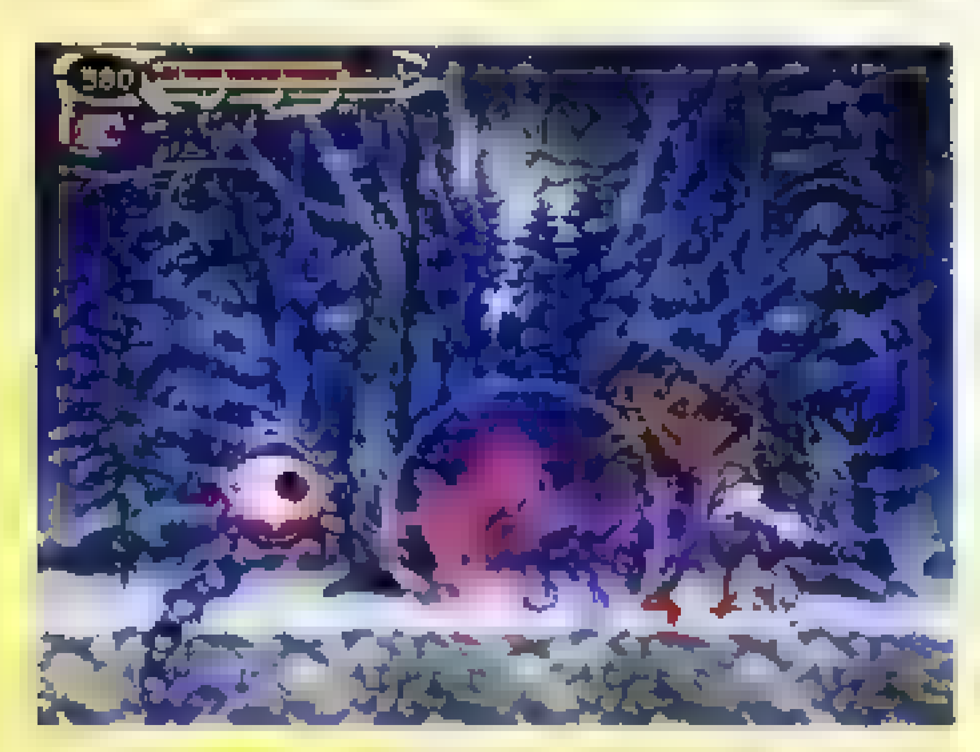


# 发挥最大战力——取消技

所谓取消技，就是在发动一个攻击动作后，取消攻击后的硬直时间紧接着发动下一个攻击动作，取消技带来的直接效果就是连击，产生出各类连续技，这种在对战格斗游戏中经常见到的打击手段在本作中的应用非常重要，(其实在《月下》和《晓月》中已经出现了这样的设定)下面来详细介绍一番。取消技主要分为4种。

**1.落地取消**

跳起后在落地前的一瞬攻击，落地时便可取消硬直，紧接着可以再攻击一次。适用武器包括：匕首、突剑、长剑、刀、手枪、拳套。



**2.疾退取消**

站立攻击后立刻疾退，便可取消硬直再次攻击。疾退取消适用于所有武器攻击和所有红魂攻击，也就是在武器普通攻击后或者红魂攻击后可以用疾退取消再次发动普通攻击，但是疾退只能取消一次普通攻击，不能无限取消。

**3.必杀技取消**

发动普通攻击或者红魂后，可立刻再次发动武器必杀技(以下简称SP攻击)来取消。适用所有武器和所有红魂攻击后。

**4.Bullet 取消**

这是必须装备84号战魂デッドトルーパー后才能使用的能力，效果是在普通攻击后可立刻发动红魂攻击，当然，在发动SP攻击后也可利用Bullet取消来发动红魂。

好了，介绍了上面的原理，下面就可以来具体应用了，来研究一下可以达成的连续技吧。一般来说，攻击速率快的武器最适合应用取消来达成连续技，比如匕首、单手剑、刀等等，最简单和实用的连续技就是三连斩——落地攻击＋站立攻击＋疾退取消后攻击，如果最后再加上必杀技取消便可达成四连斩或者五连斩(根据SP攻击特性来定)，比如阿鲁卡多最实用的五连斩便是利用上述原理，在本次“口袋光环”的影像中，阿鲁卡多对付魔王苍真时多次应用到这个连续技，大家可以清楚地看到。

以上4种取消技，必杀技可以取消其他3种攻击(落地攻击、普通攻击、红魂攻击)，但发动必杀技后，连击便会终极，因为没有攻击能取消必杀技，这一点需要注意。

下面来研究一个有趣的取消现象——发动红魂后利用疾退取消再次发动红魂，然后再次疾退取消再次发动红魂，一直这样下去。经过研究，很多红魂可以利用此法连续多次发动。(注意，研究这个最好装备混沌戒指，避免MP不足。)比如1号战魂(ゾンビ)，如果等级达到最高(9个)，利用此法能够连续召唤出10个丧尸，看着一排丧尸往前走，那场面真是壮观。还有36号战魂(アマラリックスナイパー)，利用此法可召唤出一排10个弓箭手在身后援护，真是人挡杀人，佛挡杀佛，将敌人射成刺猬吧。(笑)当然，红魂的连续发动次数跟魂的等级有关，比如丧尸的魂，如果等级只有1级，就只能连续召唤出两个，弓箭手也一样。另外，某些红魂的连续发动次数还有限制，比如49号斩首魔、21号曼陀罗草等最大只能连续发出两个，7号斧装甲最大连续发出4个，具体的大家可以自己去研究。



▲多么壮观的丧尸阵。

# BOSS RUSH高速战术指导

文 NW Katana

上次LIKY君提到过，BOSS RUSH国内不少人能达到3分以内，我也是其中之一，现在的成绩是1分55秒，我自己总结了一套BOSS RUSH的2分10秒突破战术，不敢私藏，现在拿出来与大家共享……

**需要准备的装备**

混沌戒指（魂率100%后在冰之深渊入手）、军神腰带メギンギョルズ（镜里世界）、银十字ロザリオ（镜里世界）、死神袍（BOSS RUSH的奖品，如果没有还可以用安らぎのローブ来替代）、德拉古拉之服（镜里世界）、カラドボルグ（单手剑系武器倒数第二级）、むらまさ（村正，日本刀系最终武器）。

**需要准备的战魂（都要是最高级的）**

88号黑豹（高速冲刺，BOSS RUSH的基本）、49号斩首魔（用以快速斩除特定的BOSS）、80号巨斧装甲（初学者用，高手可以略过）、14号炸弹装甲（对付某些怕火的或爱跑的特定BOSS）、54号白骨龙（对付木头系BOSS）、97号猫头鹰（由于比较难打出9个，实在没有的话也可以用44号莉莉斯代替，追求强大的魂攻击力）、24号骷髅农夫（为了保证植物能力的强化）、15号傀儡（为了提升攻击力）、67号食人鱼（对付中期的拉哈布）、95号加藤和96号贝里根（投枪，对付大型BOSS）、79号阿鲁拉妖草（对空）、48号恶魔（这个不一定，只是可能用到而已）、以及69号海盗丧尸（效果为攻击敌人背后时伤害值加倍，对某些人型BOSS达成最大攻击力）。

准备好以上东西后，进入游戏，先熟悉一下以上魂的使用方法，随后将装备换成カラドボルグ、死神袍、银十字；将魂换成斩首魔、黑豹、猫头鹰或莉莉斯。随后存盘退出，进入BOSS RUSH，深呼吸几次，然后伴随着真开始华丽的屠王之旅……

**开始**

进入初始房间后，按住黑豹魂冲刺，直接冲出房间……（不像《晓月》，这次BOSS RUSH从一开始就计时，一直到拿到最后的赏品才停止计时，所以为了好成绩必须分秒必争。）

**傻瓜BOSS1号：飞装甲**

冲进房间，不要停止前冲，算好距离放一下斩首魔（若对自己的反应能力没信心也可以用大战斧旋风），还没明白过来怎么一回事的飞装甲立刻灰飞烟灭……我们可以直接冲进下一个房间。（此时应该只过了2~3秒）

**傻瓜BOSS2号：巴洛尔**

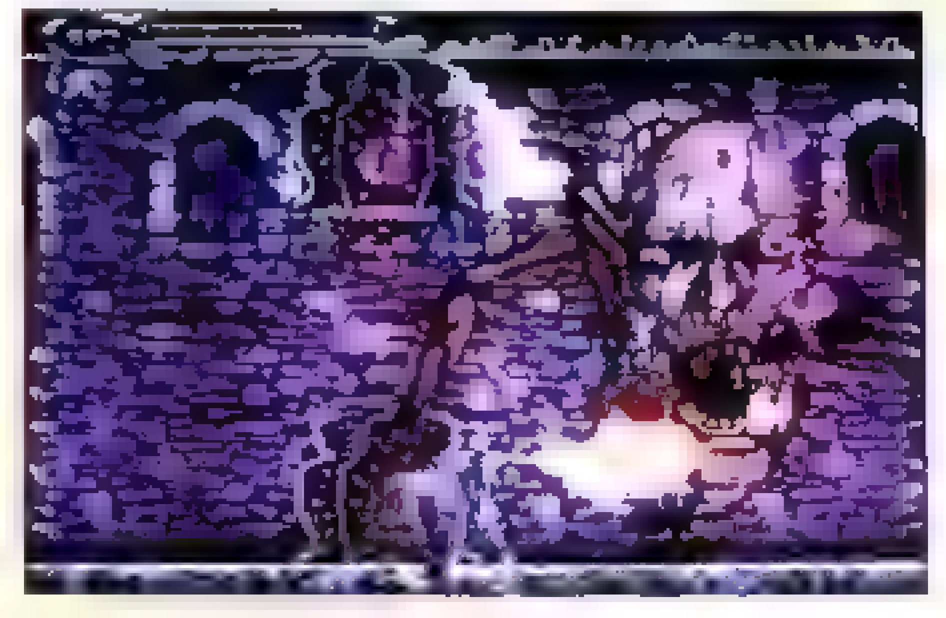
饰品换上银十字，召唤2次斩首魔攻击，然后跳起前冲挥剑（前冲的冲击波和剑都要命中），巨人立仆。我们只管冲向他身后的门就可以了……（此时总时间应该在8~9秒之间）

**傻瓜BOSS3号：多米特利**

将红魂换成炸弹装甲的投弹魂。冲到多米特利面前立刻送给他一个大炸弹，他会被炸得飞起，此刻用黑豹魂前冲，撞多米特利一下，再挥剑砍一次。多米特利落地时再送他一个炸弹，他就会乖乖地说退出了……此时将红魂换为杀人鱼，换上混沌戒指，然后冲进下一间房间（此时时间刚到18秒）

**傻瓜BOSS4号：傀儡王**

饰品换上银十字，冲到人偶王面前，将蓝魂切换至白骨龙后，站在人偶王左下对着这个大木头一顿狂烧就可以了……3~4秒后人偶王就成了焦炭……接下来收起全身装备，换上村正、德古拉之服和混沌戒指，将蓝魂切回黑豹，将黄魂换成傀儡，冲向第五个房间。（时计跳到约23秒）



（傻瓜BOSS5号：达里奥）

换上军神腰带（这时候MP应该满了），冲

到达里奥面前，立刻用村正必杀砍飞他！随后只需要重复进行前冲+村正必杀+前冲+村正必杀的循环就可以……5~6次循环过后，达里奥就郁闷地消失在了火光之中——将装备换回精灵剑+混沌戒指+死神袍的组合，将黄魂换回猫头鹰（或莉莉斯），随后进入下一个房间，跳进水塘（进入下一个BOSS战场时混沌戒指就不用脱了）（现在的时间差不多应该是31秒）

**傻瓜BOSS6号：拉哈布**

下水后只需放3条食人鱼就行了。可怜的拉哈布才刚转了个圈就被啃成了骨架……随后，将红魂切换为贝里根（投枪），跳出水塘直冲第7间BOSS房……（现在应该是35秒左右）

**BOSS7号：格高斯**

冲进房间后不要动，换上银十字，将蓝魂换成加蓬，召唤出加蓬后只要按住上狂扔一堆投枪，就能很轻松的杀掉它。随后将蓝魂换回黑豹，饰品换回混沌戒指，红魂换成炸弹装甲，冲进下一间房……（现在应该是45秒左右）

**（BOSS8号：塞法尔）**

冲到他面前时苍真的魔力也该差不多补满了。将饰品换回银十字，看准时机连投3个炸弹，塞法尔就去天堂了……随后直冲下一个房间便可，不用换装备。（此时应该是55秒左右）

**BOSS9号：蝙蝠军团**

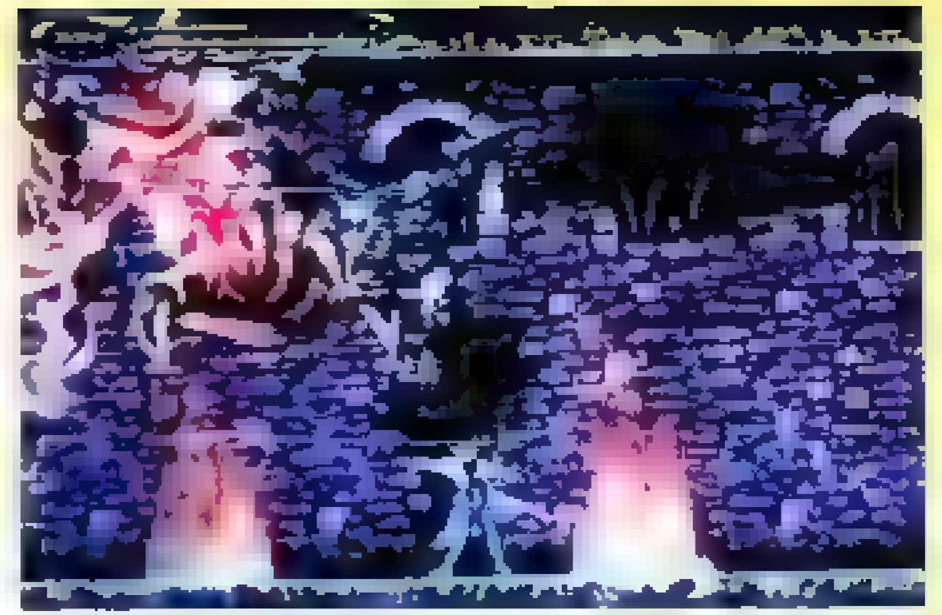
进入房间后立刻前冲避开它的下压，随后只要回身扔3个炸弹，蝙蝠军团立溃！随后将红魂换成贝里根（投枪），戴上混沌戒指直接冲进下一个房间。（此时时间应该正好到1分钟）

**BOSS10号：大镜魔**

进入房间，冲到镜子前，等镜魔出来后苍真的魔力也该补满了，换上银十字，将蓝魂换成阿鲁拉妖草，黄魂换成骷髅农夫，召唤出阿鲁拉妖草后抽出触控笔对着飞出来的镜魔一顿狂点，只消2~3秒就能将镜魔干掉！（时间差不多是1分05秒）然后，换上混沌戒指，冲进下一个房间！

**BOSS11号：炎魔亚古尼**

这可能是最耗时间的BOSS，进入房间前先祈祷一下吧……祈祷他别乱飞……冲进房间时苍真的魔力差不多就回复满了，将蓝魂换成加蓬，召唤出使魔，将饰品换回银十字，跑到炎魔一侧，跳起来狂扔长枪，很快就可以解决，当然这是在炎魔不乱飞的前提之下！如果他吐火，那是再好不过，只要打就可以，冲刺和拍



地面影响也不大，如果他再次冲上天，那只能怪你自己运气太差……这次一定达不到最好成绩了……杀完炎魔，时间应该在1分25秒前后。装上混沌戒指，将蓝魂换回黑豹，红魂换成斩首魔，黄魂换成海盗丧尸，冲向下一个房间！

**BOSS12号：深渊蝗王阿巴顿**

刚才装上的混沌戒指就不用取下，进房间之后站好位置（离阿巴顿大概1个身位多一点的距离），然后只管按住上+攻击，用斩首魔狠狠地背刺他一顿！每下可以打540点，不一会他就归西了（此时时间应该还未到1分35秒）。将黄魂换回猫头鹰（或莉莉斯），饰品换回银十字，如果HP不够了就把补血的道具用掉，不用节省，因为接着就是把关的死神了！

**把关BOSS：死神**

虽说是把关，但感觉上死神并没有炎魔来得难缠。因为你只需要做一件事：不断的用斩首魔盯住他砍！魔力不够了立刻把魔力全恢复的药吞了，然后继续砍！记得别在他变身时砍，他是无敌的，不用浪费MP了……只要能保证斩首魔的命中率，只消20秒出头，死神就化为一摊粉末了。好了，BOSS RUSH完成，去拿奖品吧……（到此时间应该在2分10秒以内，如果一切顺利的话2分钟也不是问题，恭喜您，您已突入2分钟大关！）

看以上的攻略可能会觉得这次BOSS RUSH很简单，但实际操作过之后就会发现事实并非如此。此回《苍月》因为BOSS的攻击手段和动作的多样化，BOSS RUSH不可能像《晓月》那样毫无变数，而是充满了运气和意外，BOSS的一次乱跑可能就会导致时间的大幅拖长。所以，如果想达到最好的成绩，只能靠一次次地不断尝试才能达到目的，而2分钟也只是一个阶段性成果，已经有玩家达到了1分40秒的最速成绩，以上介绍的方法也只是一个抛砖引玉的例子，希望大家不断努力，研究出更快的方法。

## 《苍月》HARD难度[illegible]

本次《苍月》破关后出现的HARD难度，比起NORMAL来难度提升了很多。所有敌人的攻防都大幅度加强不说，不少敌人像打了兴奋剂一样，行动速度比原来快了许多，更要命的是许多原本只是造成普通伤害的攻击在HARD中能造成异常状态了，被僵尸咬到都会中毒！虽说HARD下可以继承通关纪录中除了等级和特定魂外的一切，不过玩家也不能随便掉以轻心！（如果你想从头一直穿全套豪华装备一直到通关，也没人反对你，只是这样冲HARD就没什么意义了。个人强烈建议带着和游戏进度相对应的武器装备闯关，这样才能体会到HARD的真正感觉。）

一部分BOSS在HARD难度中行动出现了变化，具体如下：

巴洛尔：出拳的间隔变得很短，眼部激光的准备时间也变得相当短，所以千万不要拿重武器和他抗衡，否则绝对会被打得连北都不认得。

拉哈布：两种冰系攻击：冰弹和冰锥的密度都大大增加，几乎到达了避无可避的地步。尽量用终极卫士的绝对防御来对抗吧。

炎魔阿古尼：炎魔的攻击变得十分频繁迅速，尤其是冲天后撞下留给玩家的反应时间极



少，一不小心就要被打，还是小心应付为妙。

死神：HARD下增强最多的就是死神了，两个放出小镰刀的攻击都变得十分凌厉，第一形态放出的小镰刀速度大增，第二形态放出的镰刀密度变得非常大，而且变身后的骷髅四连击变成了骷髅六连击，骷髅出现的间隔变得很短，一不小心就很容易被两个骷髅夹击——秒杀！闪避变得十分困难，需要等骷髅到面前了再做移动才能回避。

蝗王阿巴顿：蝗虫的攻击范围比原来更大了一点点，且阿巴顿的指挥间隔也比原来缩短了一些，需要较强的反应能力才能保证无事。

当然，HARD的难度这么高，通关后当然不能没有赏赐：打倒メナス后苍真将得到地狱火（ヘルファイア）的红魂，作用是放出经典的3火球攻击！

# 《苍月》邪道研究

## ——"吸血瞬移"出城

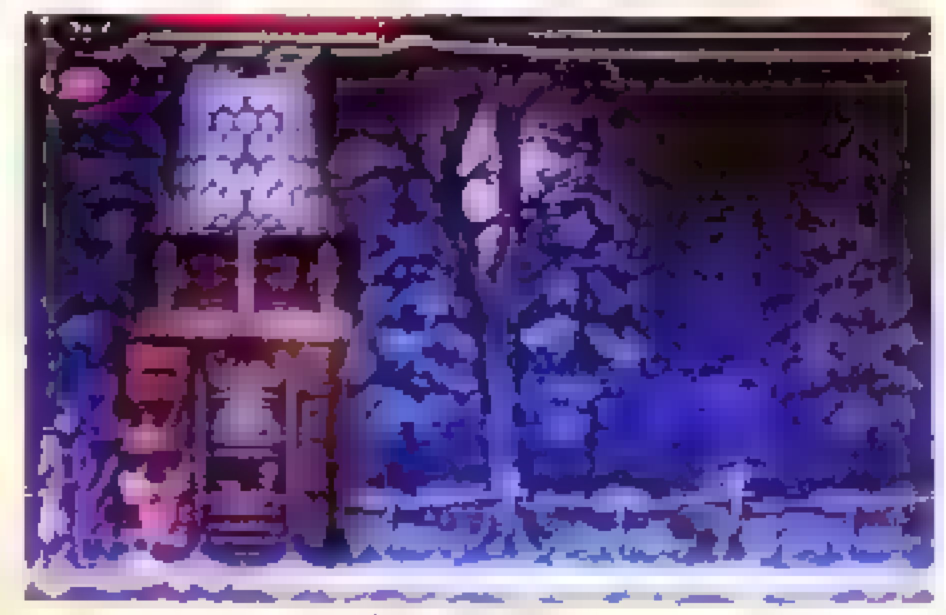
文 duckyyyy

和以往的《恶魔城》作品一样，此次的《苍月》也继承了"《恶魔城》系列"的一大特色——出城。这次的出城不但能增加完成度，还有许多意外的效果，下面笔者给大家总结一下。

### 一、[illegible]

先说的是此次的出城的准备和原理。此次出城需要86号（サキュバス）的吸血战魂和具有分身攻击必杀技的武器，如宝石剑（チンクエディア），在哈马那里可以花3万多买到。

出城所利用的方法是这样，先发动86号战魂，然后立刻发动宝石剑的必杀技分身攻击，你会看到苍真全身发红，呈现无敌状态，这个状态持续的时间大概是连续挥舞三四下剑的时间，所以此时连续挥二下剑，当发红状态快消失时，再次发动分身攻击，让苍真刚好分身到对面时发红状态消失，那么苍真就会停留在对面。这就是"吸血瞬移"，出城就是利用此法，比如在最初场景的最左端，发动"吸血瞬移"后苍真就会出城，而且可以可以一直往左走出画面。



▲站在城外的苍真。

## 二、[illegible]

这次的《苍月》出城大致可以分为三类：城内出城、显形出城、隐形出城。

**1.城内出城**

城内出城的方法是在两块相邻的地图板块间瞬移出城。这种出城可以让苍真瞬间移动到版图的另一端，可以让苍真通过一些无法通过的障碍。例如：在刚开始游戏时有些障碍只能反方向通过，而用出城法可以立即通过。另外在BOSS RUSH、BOSS战的过程中也可以用此方法强制通过房间，取消BOSS战。城内出城的方法可以打乱正常的游戏流程，另辟蹊径，尤其是BOSS RUSH，利用此法不战而过可使达成时间缩短到一分钟之内。



▲在最初利用“吸血瞬移”来突破塞利亚的结界，是不是很有趣?

**2.显形出城**

这种出城既能出城也能回城。这样的出城点在整个城中分布较少。笔者发现的地点有：恶魔城入口（雪男的出现地点最左端），用“吸血瞬移”出城后苍真能够一直往地图的左端前进，而且是没有止境的，甚至可以绕地图自由向左走好几圈。而这里的出城可以用同样的“吸血瞬移”回城，也可以通过SLEEP中断，然后继续游戏来回城。还有一些例如礼拜堂（有三个大钟的地方），在最左上角的平台上也可以出城，但是苍真会飞到屏幕上方，SLEEP后也无法回城。这一类的出城并不能增加地图完成度，但是却十分安全（甚至比城内出城更安全），但真正意义不大。

**3.隐形出城**

本次出城应用中的大头所在。这种出城也可以称为SLEEP法出城，是最复杂也最好玩，更是最危险的出城。下面就来和大家一起谈谈这条不归路。（感觉比抗战还要壮烈）

所谓SLEEP法出城就是先对着墙壁发动“吸血瞬移”，苍真会从屏幕上消失，在上屏地图画面苍真的坐标开始垂直移动，此时利用SLEEP中断游戏，然后读档回到游戏中，苍真就有可能回来，但是也有很多时候是永远回不来的。怎样能在出城后安全返回就是这次研究的重点。SLEEP法的出城地点是最多的，大大小小的墙壁都能成为不归路。当苍真从墙壁中消失，上屏坐标开始飞速移动时，就有一定的技巧了。此时如果不按任何键，并且地图完成率没有增加时直接SLEEP，苍真还能在下次进入游戏时回到原来的正常的位置（但不是所有地点都是如此）。但是当你长时间任坐标飞移，或者用滑铲技能，苍真就有回不来的情况（包括用SLEEP法也回不来）。这时你会发现地图完成率可能已经增加了，但是苍真却始终在屏幕外飞移不见人影。现在问题是如何增加完成率又能安全用SLEEP回来呢？笔者的实践经验是：寻找能安全增加完成率的特定地点。例如在整个城最最左边的存盘地点附近，出了存盘点后有两个僵尸，往上跳，在会移动的桌子恶魔左边的台阶发动出城，就可以在那里坐等完成率上升了，而且能安全SLEEP回城。

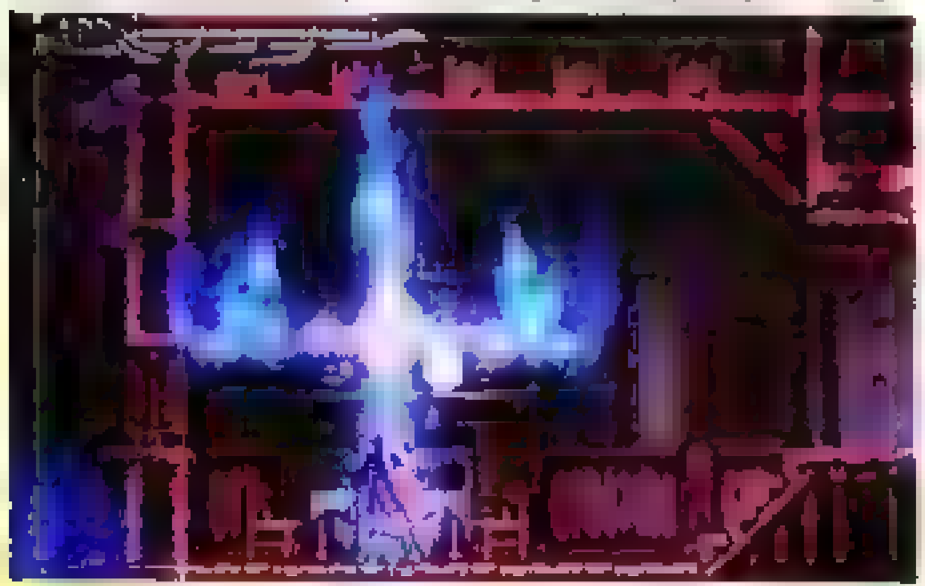
不过这里出城飞移一定时间后完成率就不会再上升了。接下来要再增加完成率就要冒险了。刚才说过出城后可以用滑铲，我们也可以试试。但是要记住：滑铲一次就要停下，等完成度不再增加时再用SLEEP回来，一定不要贪心，多滑铲几下就真的不归了。当玩家多次出城滑铲，SLEEP后回到游戏时发现苍真不在画面中，但此时上屏的坐标已经不再飞移了，此时可能已经不归了，然而此时我们可以向左边继续走，建议用黑豹，因为越到后面离原出城点越远。这样我们就会发现苍真回到了存盘点右边的版图，回城也就成功了。笔者认为类似这样的安全出城地点应该有很多，最近发现地图最左下方666的房间似乎也能如法炮制，直增加地图完成率。然而我们的出城难道就为了增加地图完成率？当然不，还有更精彩的。

这次的出城还有一个最大的BUG，就是使原游戏的数据开始混乱。具体的就是能使苍真意外地学会洋子、阿鲁卡多和尤利乌斯的魔法（除了尤利乌斯的投斧和阿鲁卡多的一枚火，因为这是苍真原有的魔法，估计制作时苍真和人组是共用的），而且三人的魔法是作为红魂出现在魂的道具栏里，另外还可使原来的魂的数量上限产生益出，最后使原来的魂效果更加强

劲。而且这种数据溢出量是循环的，例如正常时魂等级是9/9，出城后变为5/9（实际是15/9），再变为1/9，此时的1/9其实就是21/9。具体的操作虽然笔者在截稿时由于时间关系未能完全发掘，但是在礼拜堂的附近出城有较大的BUG机率获得这些效果，包括得到一人组能力的红魂。另外，在深渊的存档点出城，还有可能获得阿鲁卡多的剑和尤利乌斯的圣鞭，装备阿鲁卡多的剑后，苍真就可以使用那招分身连斩的必杀技。甚至还有玩家发现出城后苍真意外的变成了洋子……总之，这次的出城有很多不可思议的事情发生，只要多试验，就能发现很多有趣的事情。

可以提醒大家的是，有些魂的数量变化会随着出城的次数增加而增加。如果发现游戏时间发生较大变化，红魂栏里出现意外的红魂，部分魂的数量发生改变，就一定是数据发生混乱了。而这种意外也是只有隐形出城时才会有的，大家有可能在出城游逛、安全回城时慢慢发现数量上的变化。

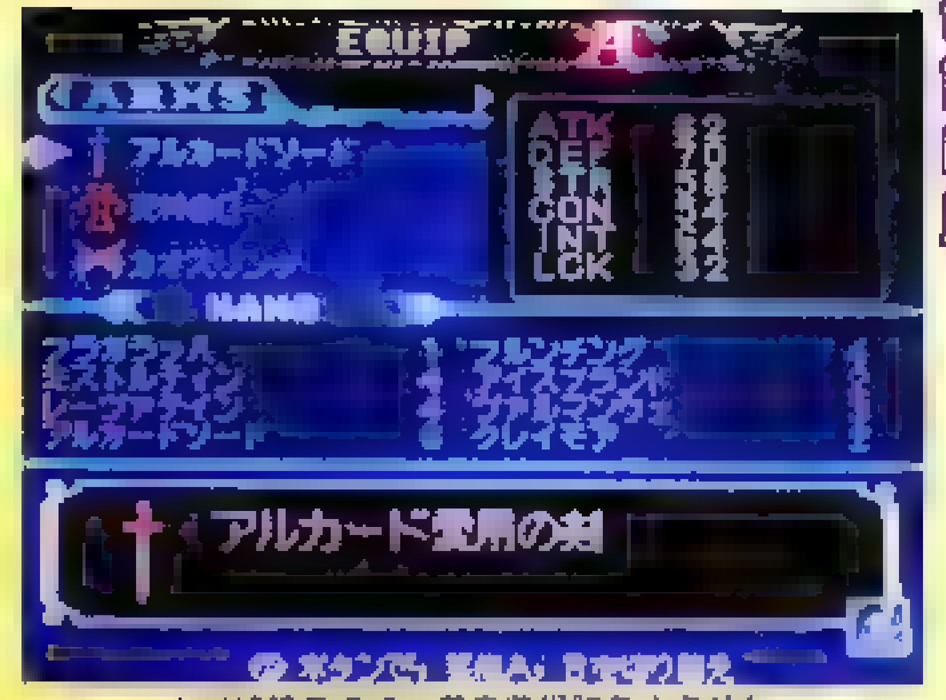
不过这种数据溢出是有利也有弊，就是当一些魂的数量改变后有可能会出现魂效果紊乱。笔者的剑魔魂在溢出后变为LV5/3，而剑魔在做出一次攻击后就再也不攻击了。但是大多数魂的能力会大幅上升。笔者BUG后的龙卷风为LV9/5，放出的效果有半个屏幕这么大。如果玩家发现原本是满等级的战魂LV变化时（尤其是LV9/9的战魂等级下降时），魂的能力其实是上升而不是下降。如果玩家想要恢复原来的魂等级，只要在洋子那里释放即可，但恢复正常等级后就不会再溢出了，除非再次出城发生BUG。



▲出城造成的数据混乱，使苍真获得了尤利乌斯的大十字魔法。

## 三、关于[illegible]入[illegible]

通过出城获得洋子、阿鲁卡多和尤利乌斯的魔法后，在二周目的时候是可以继承的。如果得到了阿鲁卡多的蝙蝠魂，那么恭喜你，可以从二周目开始挑战最速或者最低完成度甚至




▲出城甚至还能让苍真获得阿鲁卡多的剑。

最低LV通关了。直接利用蝙蝠魂和出城的穿门大法，开始后一路右行，不打任何一个BOSS，直接到狂乱花园，装备弥娜的护身符，利用“吸血瞬移”穿过封印门，穿封印门有一个技巧，需要站在稍低一点的台阶上发动“吸血瞬移”，否则会被弹回来。完成剧情后，直接右行到时计塔那里，尤利乌斯打开地下的黑封印，挑战死神时，也可以穿门而过，直接到达深渊。在深渊中遇到镜中BOSS前有一道封印门，直接穿墙是过不去的，需要站在门下面的一个平台穿墙才行，这样见到BOSS阿巴顿，可以再次利用“吸血瞬移”不战而过，之后继续干掉最终BOSS。OK了，最速最低完成度通关。

## 四、关于[illegible]

总的来说这次出城的危险性很大，尤其是隐形出城，甚至会导致死机和存档混乱，所以建议玩家做好记录备份，在出城后不要随便乱游逛，这样死机的几率会更大。最近也有许多玩家在研究BOSS RUSH，出城给不少奋力研究的玩家们一个打击，因为用“吸血瞬移”逃避BOSS战的确破坏了最速BR的公平。但是我们可以将BR的研究分为“出城最速”和“正规最速”，所以出城应该是一种乐趣，而不是一种障碍。我想当你看到苍真扔出十字架，放出十几朵火焰的回转技时，你一定会偷偷暗自偷笑的。

### 关于吸血红魂的另一个小BUG

这次的特技取消吸血红魂的BUG十分有趣，玩家用不同的武器取消会有不同的效果。这里特别推荐技术型武器取消，此时苍真会全身麻痹动弹不得，不过再次发动特技后能恢复。而如果麻痹时玩家换掉苍真手中的武器，苍真还是能发动特技的，但人不能走动，特别是当麻痹时换成下落式特技的武器如巨斧等，发动特技后苍真就卡在那里，永世不得再动了，这时只有用SLEEP来救命了。

文 混沌星辰 云悠淡 编 马修

# 《超级大战争DS》剧情模式HARD难度全关卡满分作战指南书

可能很多玩家通了NDS上的这款超级大战争的剧情模式后觉得比GBA上的《超级大战争2》要容易许多吧。不过《大战争》的精髓可不止于此，在通关后出现的HARD关卡才是对真正《大战争》FANS的挑战，想要全部取得最高的300评价可不是件简单的事哦！这次就为大家献上在下对HARD全关卡300评价的攻略方法，希望对大家的攻关有所帮助

**首先介绍一下过关评价规则：**

过关评价标准有三项内容：SPEED（速度）、POWER（力量）和TECHNIQUE（技巧）。

## SPEED

SPEED是由完成一张地图所用天数与这张地图的标准天数的差值之比。如果能在标准天数内完成本关，那么速度的评价分数就是满分。如果使用的时间超过了标准时间，那么评价得分就会随着超过的天数增多而减少，具体点就是基于超过天数与标准天数的比值。将这个值除以3再乘以5，就是这张地图的失分，再用满分100减去失分就是这张地图最后的速度评价分。

## POWER

POWER是己方杀敌最多一天的消灭敌方单位部队数与敌军生产单位部队总数之比。就是一回合内杀死敌人单位的最大值乘以10再除以敌人的生产总量。再用百分之百减去这个数值，然后乘以2，再去掉百分号，用满分100减去上面得出的值后就是最后的力量评价分。在トライアル（WAR ROOM）模式中POWER和TECHNIQUE的评价满分界限值是1/10；在キャンペーン（CAMPAIGN）模式中的评价里，POWER的评价满分界限值也是1/10，TECHNIQUE的评价满分界限值则是1/5。




TECHNIQUE是己方被歼灭单位部队的数量与己方建造单位部队总数之比。

比如在CAMPAIGN模式的关卡中己方一共生产了20个部队，被消灭了2个单位，2/20＜1/5，则本关卡的TECHNIQLE的评价就为满分；如果被消灭了5个单位，那么5/20＞1/5，故本关的得分评价会有所减少。但是可以多造些部队来增加分母系数从而提高评价，当然大规模量产步兵是最佳的选择。而且进行有效的合并也能对增加评价有所帮助。

当三项评价加起来的总和不小于280分时，关卡的综合评价就为S级。另外在关卡中当我方不仅只有一个军团时，关卡结束给的评价是计算完成最后一击或是最后占领敌方本部的军团来计算的，这点在攻关过程中也要好好把握。本次作战书不装备两个HARD通关出现的FORCE。

由于篇幅有限，不可能把每关卡过关的详细部分一一写出，所以攻略中的重点放在每关开始的布置以及关卡中的难点部分，并配有图片说明。其实到了每关的中后期我方兵力占有较大优势的时候，过关就只是时间问题了。

## MISSION 01

### 幼狮们（若きライオンたち）

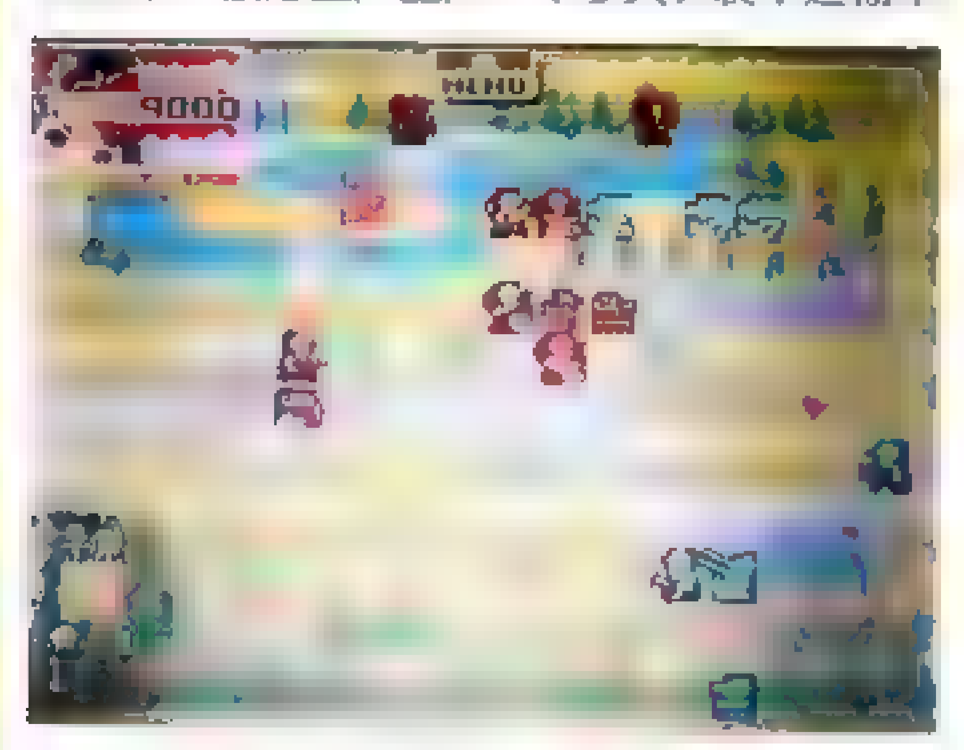
**敌方指挥官：雷切尔**

**胜利条件：敌方全灭**

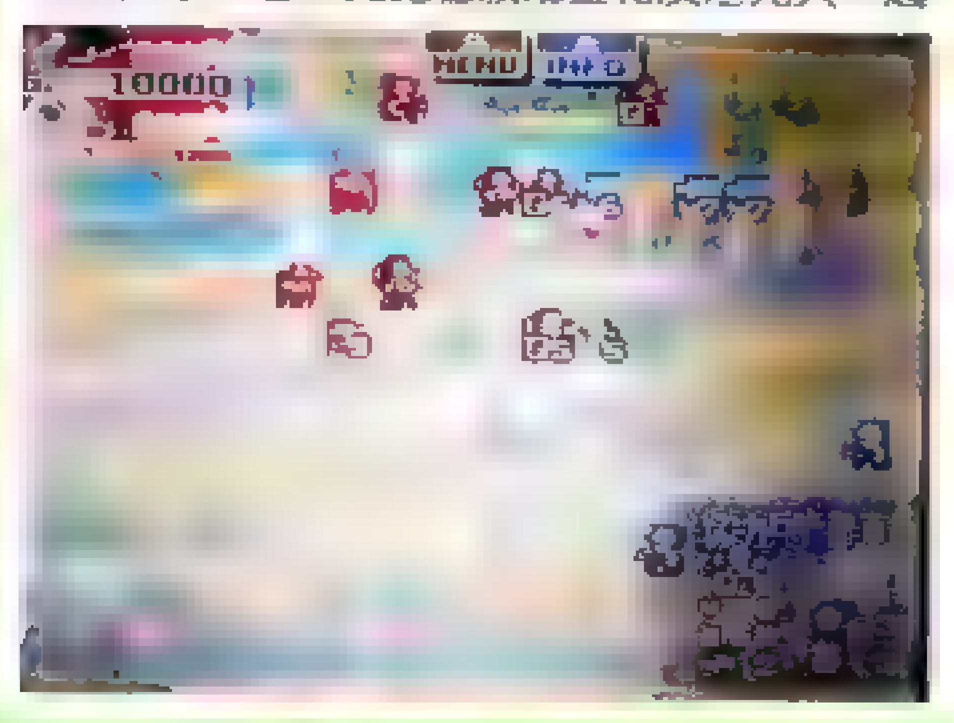
本关在NORMAL模式下只是简单的教学模式，很容易就能通过，而作为HARD关卡里开始就给了玩家一个措手不及，首先关卡开始

的布置大不一样，对我方很不利，其次不能生产重型坦克、火箭炮之类的高级兵种，而且电脑AI的水平也有不小提高，所以每一天部队的走位都比较重要，不能有一丝懈怠。不过难度大幅上升的同时，我方可以选择双指挥官来适当缓解一下。本关建议选取多米诺和雷切尔，必要装备的有每天据点额外收入100金钱和加快提升气槽的FORCE，另外最好还给雷切尔装备提高同伴攻击力的FORCE。本关的重点在于地图右上有二辆敌方重型坦克欲从小路偷袭，对付它们可以用上方的三个反坦克兵一边占领都市一边堵住要道，注意要一次上一个站在都市上堵，这个HP不多的时候，另一个就上去与之合流。

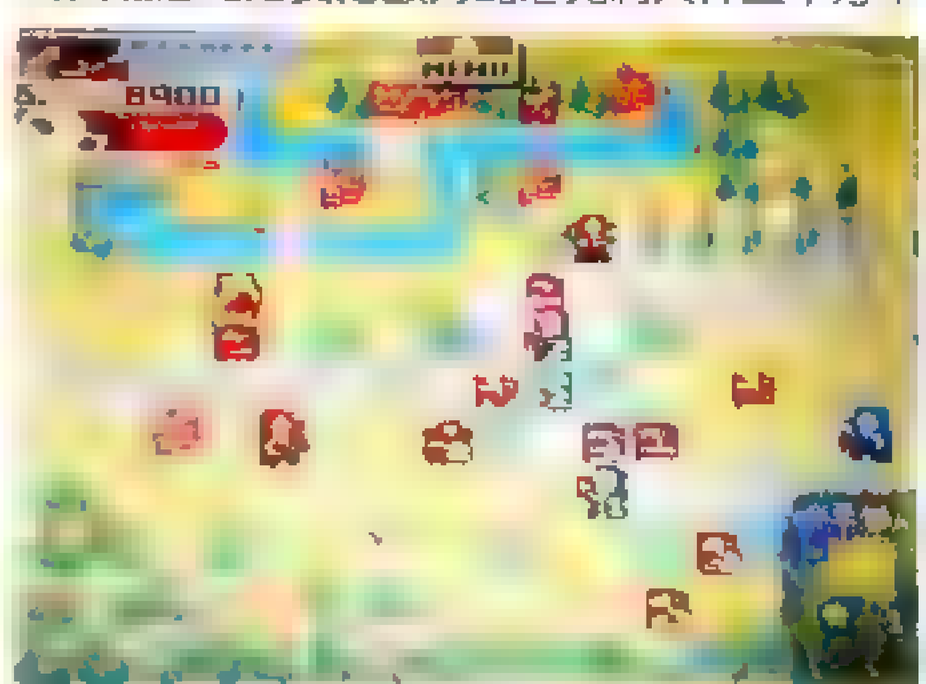
第一天利用我方下方的轻坦克和反坦克兵把敌方的轻坦克干掉，右下的反坦克兵占附近的都市，上方工厂生产一个步兵，装甲运输车



开上去，准备下一回合把步兵运到下面的工厂处。最上方右边的反坦克兵可以占领最右边的一个工厂，其余两个一个占领小路上的都市，另一个在它旁边待机。第二天用轻坦克把敌方上来的侦察车消灭，占领着都市的反坦克兵继续占领，工厂生产步兵意欲加快占领都市的步伐。第三天我方下面的反坦克兵会被灭掉，不过没关系，轻坦克站在城市上和反坦克兵一起



消灭防空车，同时在工厂生产自行炮，用来对付重型坦克军团。第四天把自行炮移到上方的攻击点准备下回合发起攻击，右下方的反坦克兵可以先撤退离开敌方轻坦克的射程，上面工厂开始生产轻坦克，这样我方的攻击力就大大提升了，接下来吹响了反击的号角。第五天最需要注意的是要把敌方的坦克消灭并且千万不



要疯狂攻击把敌方的气槽打满，记住敌方的指挥官有个特点：每天轮到对方行动时，只有刚开始它的气槽是满的，它在这天才会使用BREAK，否则在它行动中蓄满指挥官槽的只能推后到下一天使用了，这个一定要好好利用，毕竟不是人脑啊！到了第六天只需要把各个单位散开以避免受到敌方BREAK的摧残就可以了，以后几天也没有什么难点，放过TAG BREAK后继续量产轻坦克把剩余的部队清理干净即可轻松拿到300分的评价。

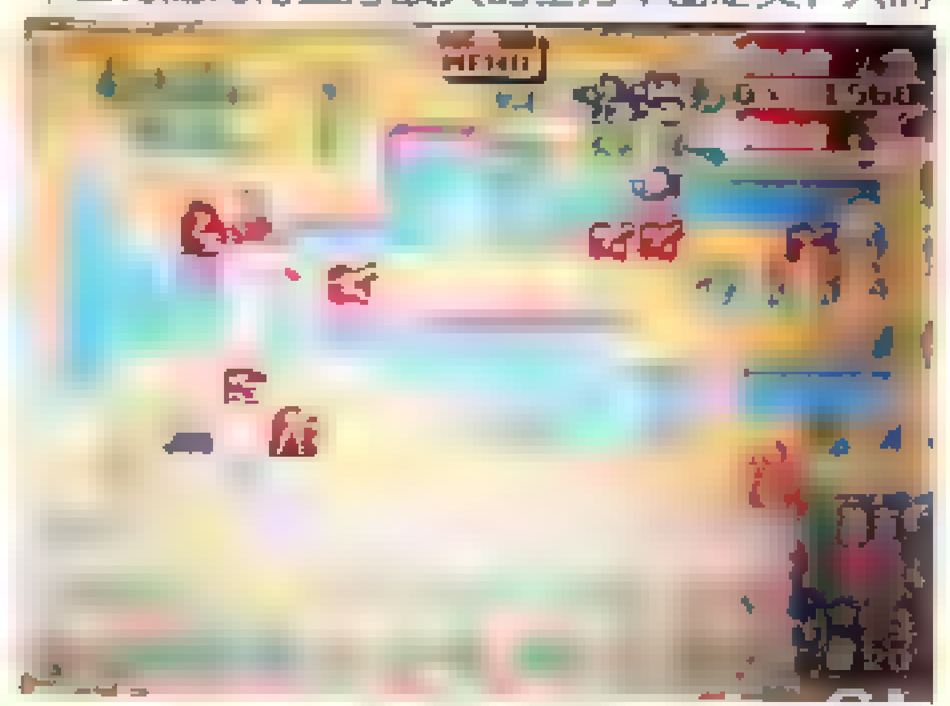
## MISSION 02

### 再临的黑之敌(再来の黑き敌)

**敌方指挥官：基珀**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

拿本关来作为HARD的第一关才对，实在没有什么难度可言，选用比利作为主要指挥官，装备上增加其攻击力的FORCE即可。中间的一个自行炮对付上方敌人的主力军团足矣，只需



小心不要被两个反坦克兵围攻就行。下面敌方的部队用新坦克加上轻坦克应付也是绰绰有余，还要注意不要大意被步兵直接踩了本部，总体来说很简单的一关。

## MISSION 03

## [illegible]马克斯登场（[illegible]登场）

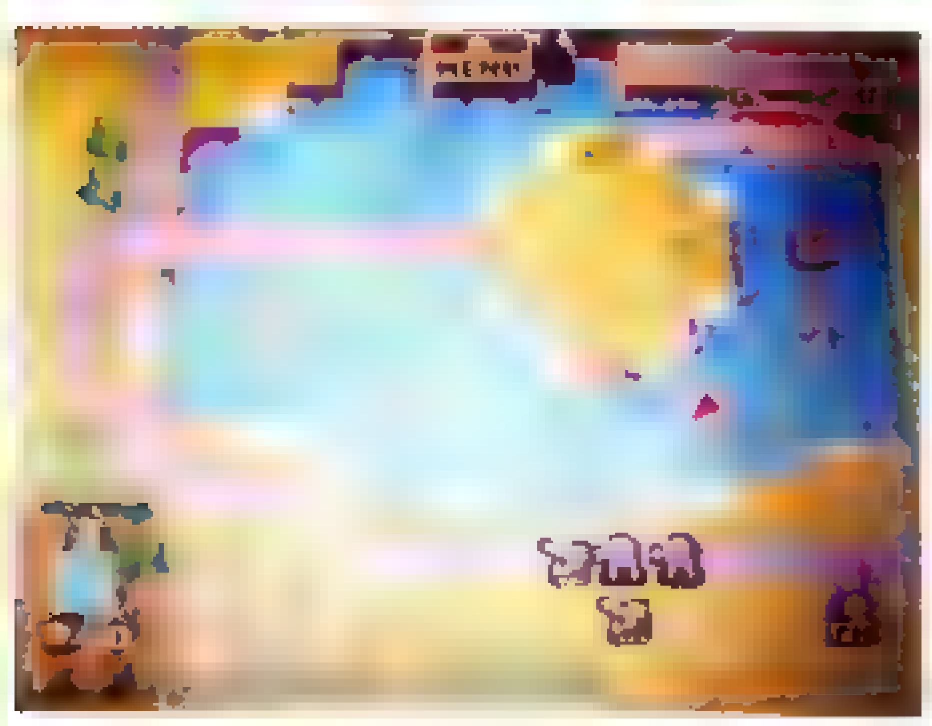
**敌方指挥官：凯特**

**胜利条件：30分钟内敌方全灭**

这关难度比起上关略有增加，不过对于“《大战争》系列”的高级FANS来说还是很简单的。中间我军有着大规模的战斗直升机，这就决定了善于空战的伊格尔和山本作为指挥官，依旧给他们装备增加攻击力的FORCE。本关开始后首先把上下和左边的炮台摧毁。第一回合要小心敌方的巡航导弹，所以把直升机部队散开为妙，上方的陆军部队配合把剩下的炮台破坏，并且由两架战斗直升机护送运输直升机装载一个反坦克兵向下飞去偷袭敌军本部，



剩下的战斗直升机则向上保护陆军部队。由于敌方的陆军先头部队没有能力对我军空军进行有效攻击，所以可以轻易歼灭。在敌军众部队



上移的同时，地图下方的偷袭也显得轻而易举。

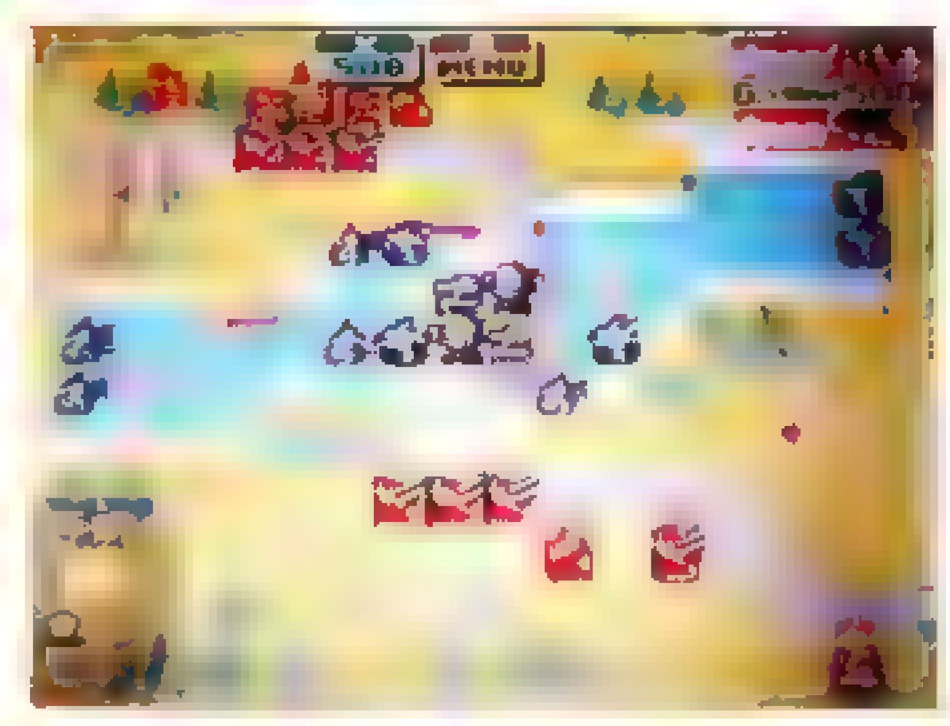
## MISSION 04

## 夺回被囚的天空[illegible]（[illegible]户犬）

**敌方指挥官：基珀**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

本关似乎是专门训练对空部队的一关，依旧没有什么难点，我方有着足够多的防空车给





予对方的空军部队致命的打击。指挥官推荐选择增加攻击力和防御力的FORCE后的约翰和马克斯，没有什么需要特别说明的，用火箭炮配合轻坦克消灭中央对方的轻坦克，再充分利用每一个防空车进行合理攻击敌军飞行部队就可以了，只需两三天就能获得战斗的胜利。

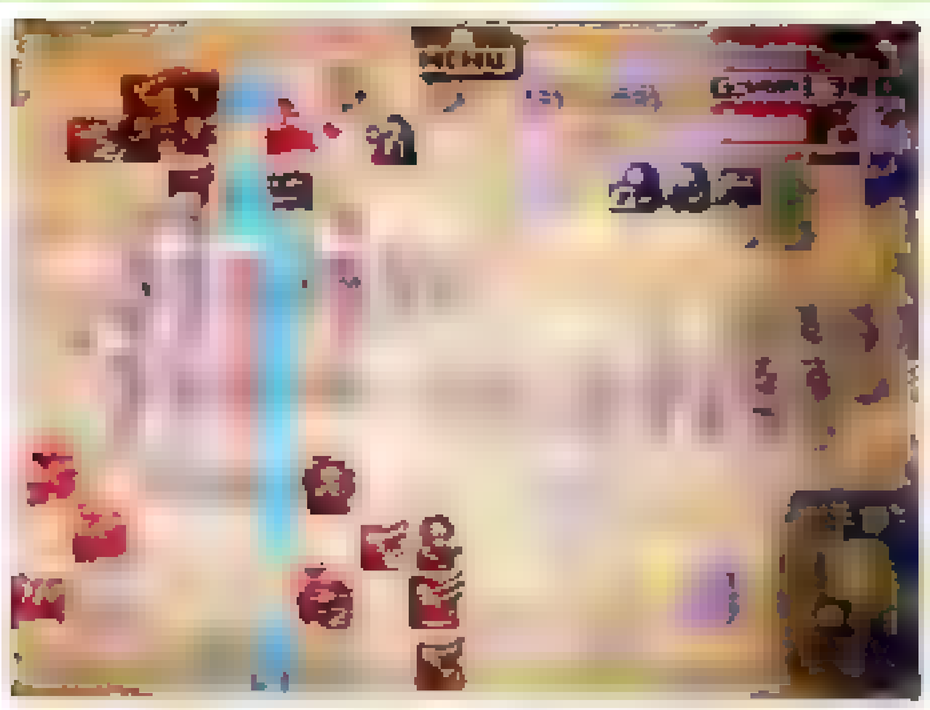
## MISSION 05

## 永无止境的战场（[illegible]无[illegible]战场）

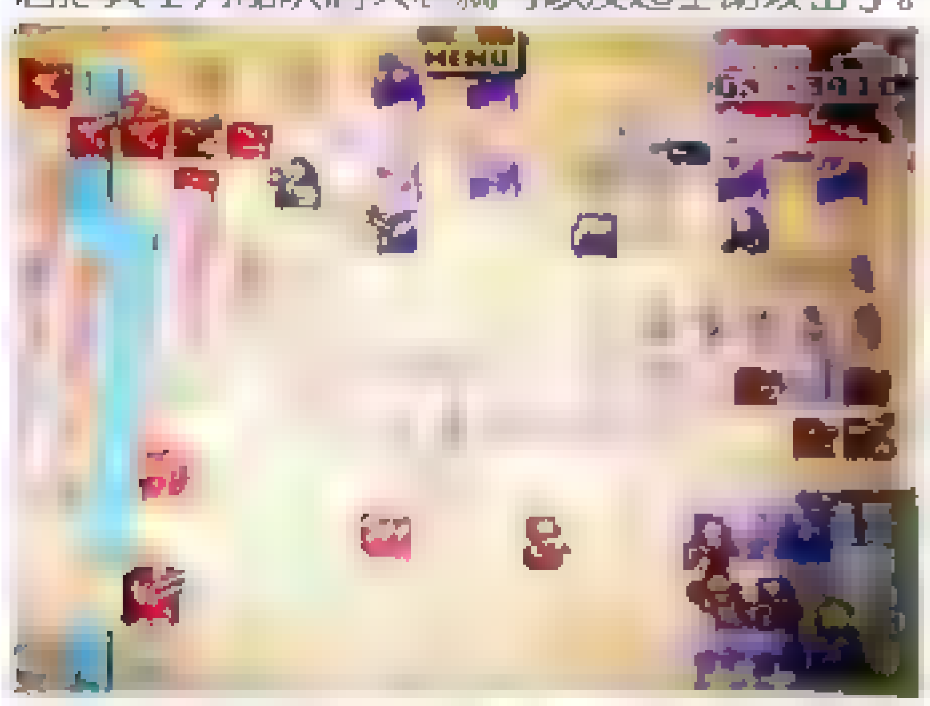
**敌方指挥官：恰卡**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部。**

HARD关卡中第一张大地图，难度不低，由于下方敌军的力量比较雄厚，所以我们尽量从上方进军。指挥官选用雷切尔和多米诺的组合，一定要装备每天增加额外收入的FORCE。开始的战术就是用轻坦克和自行炮把下面敌方的轻坦克解决掉，下方再用防空车配合远程部队顶住后防守反击占领工厂，而运输车带领众反坦



克兵上移抢占上方都市和工厂。如果有部队损失HP较多就尽快合流或者回到都市补给。上方也要布上口袋阵等待敌方新坦克来上钩，耐心等待蓄满两个指挥官的气槽发动TAG BREAK后把其主力部队消灭后就可以发起主动攻击了。



与此同时下方战场利用炮台的射程缺陷用自行炮把它摧毁吧，紧接的任务就是尽快占领机场生产运输直升机空降步兵与上方部队配合占领敌方本部。

## MISSION 06 [illegible](グランドブルー)

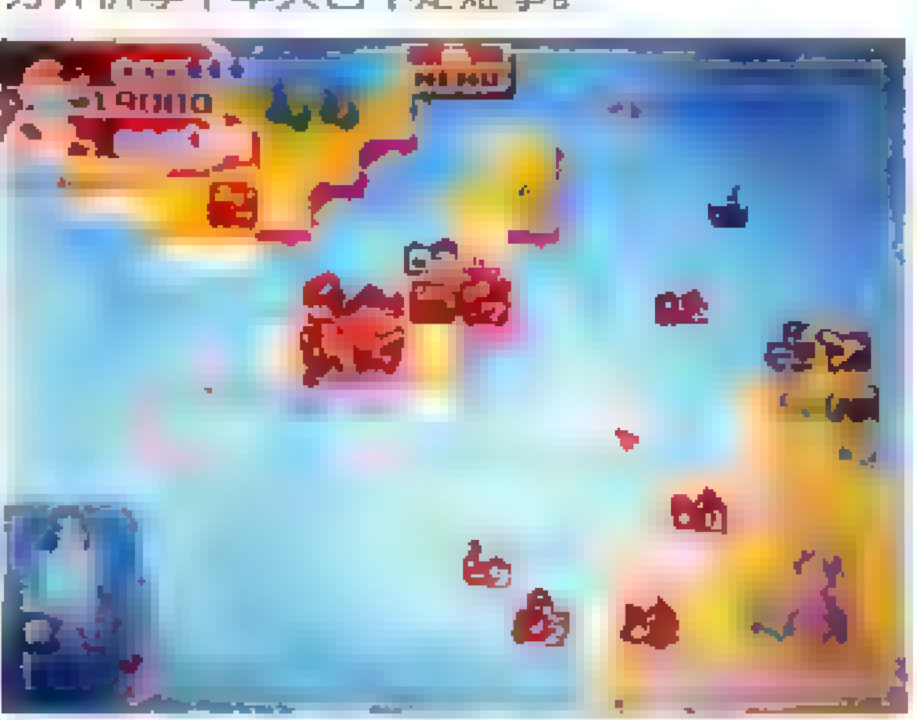
**敌方指挥官：凯特**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

远程部队发威的海战关卡，比利是当仁不让的选择，本身他的火箭炮射程就是3~6格能



和敌方的战舰有一拼，再加上自方2~7格的战舰真是让对手不服都不行。开始后首先就是用火箭炮把岛屿上的反坦克兵消灭，接着用登陆舰装载远程部队登陆中间的岛屿。然后就是利用射程优势不断蚕食敌方领地，战舰一点点的逼近对方时要注意用潜艇和护卫舰进行保护，并且用战斗直升机掩护登陆舰运载反坦克兵前往敌人本部。在我方远程部队的强大火力下，300分评价拿下本关也不是难事。

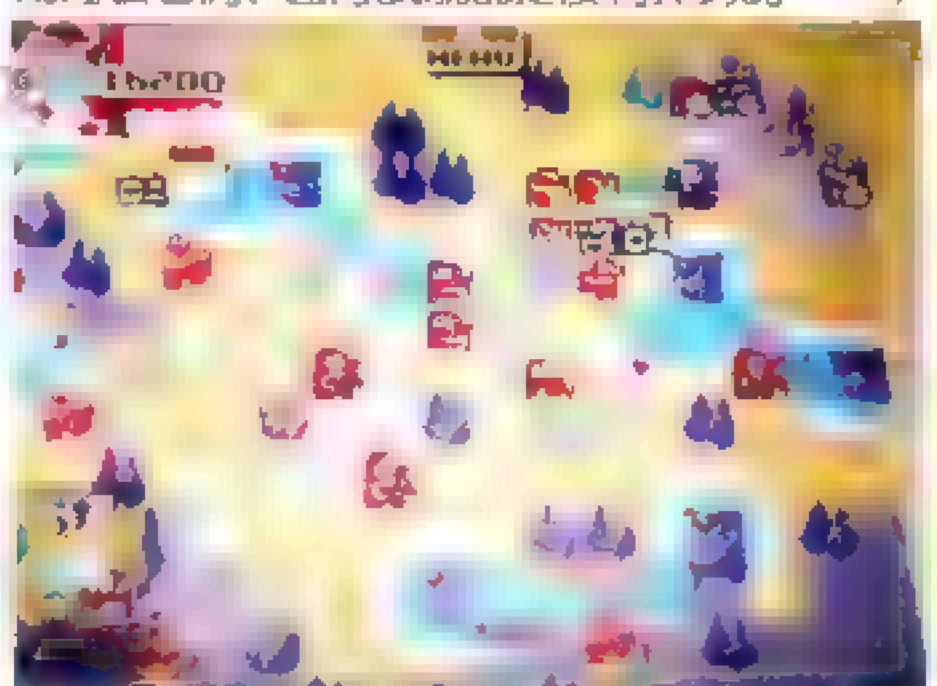


## MISSION 07 黑暗的战斗(暗闘の战斗)

**敌方指挥官：恰卡**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

本关是雾战，所以出战的指挥官要装备上增加视野的FORCE，另外每天增加额外收入的能力也要带上。推荐本关使用雷切尔和马克斯。虽说敌方有着隐藏在海里的不少海军部队，尤其还有战舰这样的重型兵器，但是完全可以不用理会它们，因为战舰都是没有弹药的……个



人感觉有点游戏制造者的恶趣味在里面。刚开始我方工厂不远处的森林就隐藏着一辆敌方侦察车，（下页第一张图光标所示。）所以有搭载的装甲运输车不要着急降下步兵。接下来的两个回合一定要生产一辆防空车，然后大部队就围绕着中间中立的基地利用兵种相克原理消灭



敌方的先锋部队，乱交火时用战斗直升机对付轻坦克、轻坦克对付侦察车和防空车，防空车对付战斗直升机。把中间敌方的部队消灭以后就好办多了，先占领中间的工厂，再派兵占领上方的机场，只要小心机场附近有个自行炮埋伏。等到敌剩余部队都赶到地图中央时发动雷切尔的 SPECAIL BREAK 给予其毁灭性地攻击，然后让步兵占领敌方本部就很轻松了。



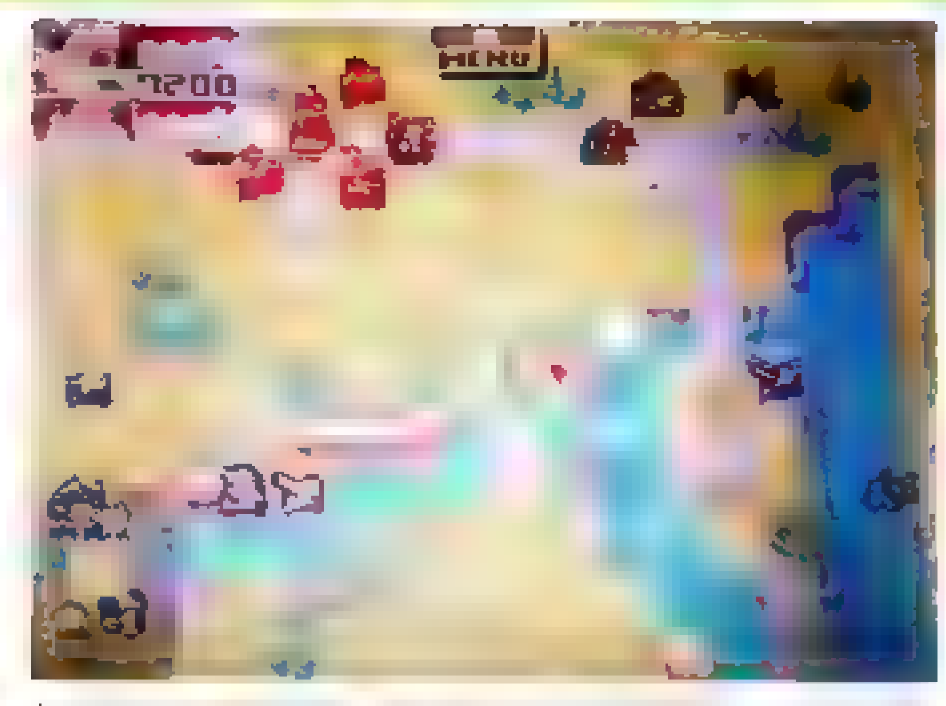
## MISSION 08

### 组队战（夕[illegible]）

**敌方指挥官：凯特、基珀**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部。**

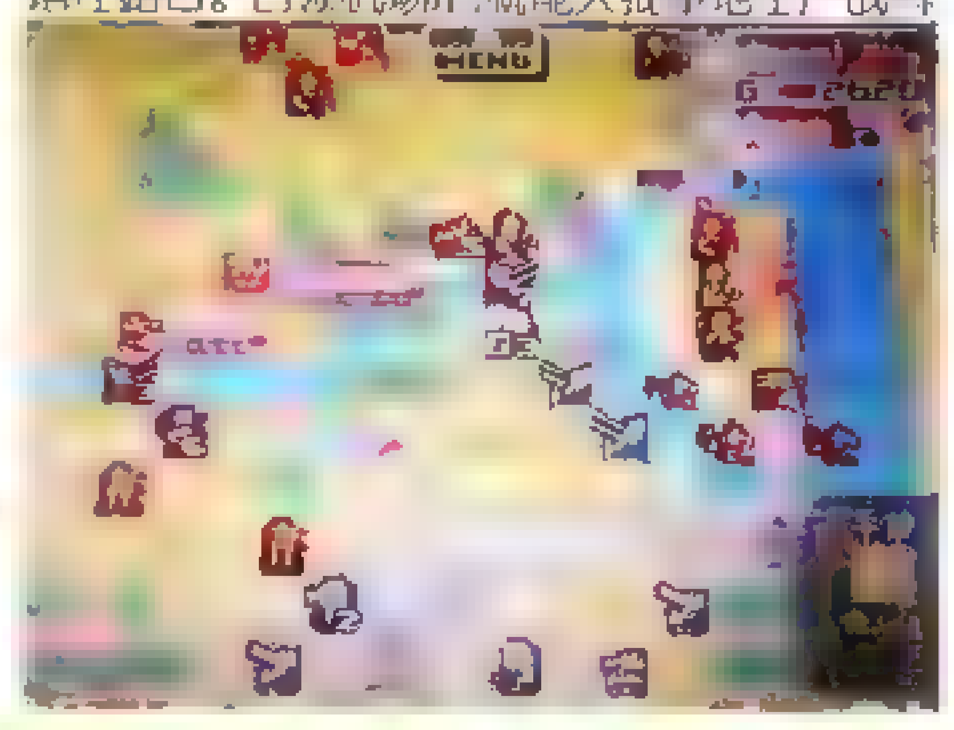
本关敌军开始也使用双指挥官了，这就使我们攻关的难度又有所上升。本关我方出战的指挥官是雷切尔和马克斯并且要装备上每天增加额外收入的FORCE。开始我方面对的敌军两路的攻击，所以不得不分兵迎战。防空车移动到右边战场帮助两个反坦克兵对付敌军，第一天两个反坦克兵都占领都市，不过有一个在敌方行动时肯定要被攻击的。左边战场生产两个反坦克兵，用来应对敌方来势汹汹的轻坦克。第二天右边的防空车消灭掉侦察车，但是注意位置要放在对方防空车的射程外，左边战场则是生产一个反坦克兵和一个步兵（步兵的任务是去占领右边的工厂）。第三天右边原来被攻击



过的反坦克兵会被战斗直升机消灭，不过不要紧，它的任务就是占领一个都市。左边偏右的工厂生产一辆防空车再加上本身的反坦克兵来对付左边的战斗直升机和轻坦克。可以生产火箭炮来攻击中间的自行炮，接下来的任务就是用轻坦克配合防空车做掉管道炮，以及快速派



兵占领地图中间的工厂取得主动权。如果兵力不够，可以在中间工厂上面一格配置一辆防空车，就算暂时我方占领不了也不能让对手占了去。雷切尔的气槽满后就直接使用来削弱冲上来的敌军，中间会遭到对方的一次TAG BREAK，但是别怕牺牲，顶住后量产轻坦克来进行反击。右边的机场可以用装甲运输车运送一个反坦克兵去占领，别忘了用装甲运输车来堵住路口。占领机场后就能大批量地生产战斗



直升机再加上工厂生产的新坦克去华丽地扫平敌人吧！

## MISSION 09
### 不可失败的战争（[illegible]）

**敌方指挥官：凯特、恰卡**

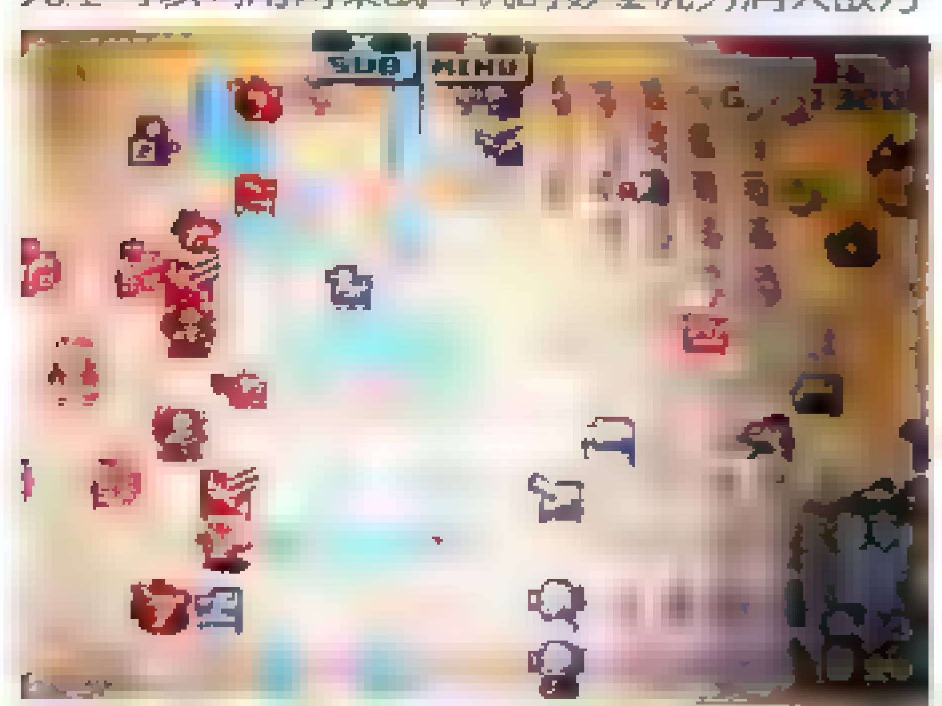
**胜利条件：先摧毁上屏的要塞再摧毁黑宝石塔**

有着双屏战斗的第一关，上屏建议选择空战高手伊格尔，下屏则还是用SPECAIL BREAK威力巨大的雷切尔，由于下屏战场一直在乱沙尘暴，所以能够提升在沙尘暴中能力的FORCE一定要装备。

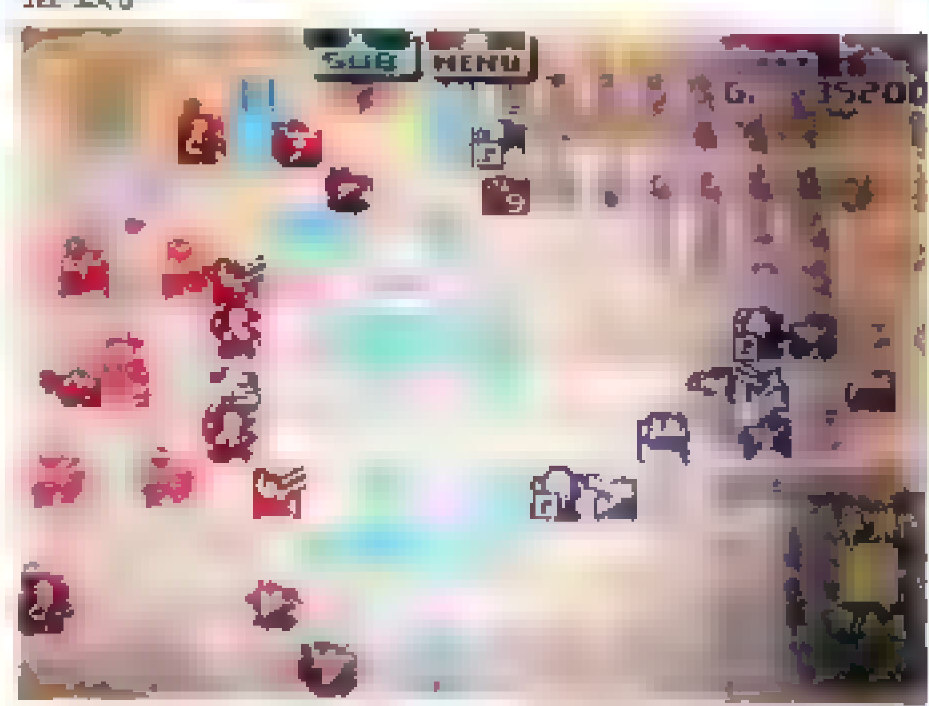
把上屏的电脑行动设为防御，这样能够避免一些无谓的损失。中间的工厂不要生产任何部队，即使生产了也会不停地被导弹轰炸和敌人围攻。开始先不要把下屏的两架战斗机送到上屏进行支援，我方本身的战力应付足以。轰炸机用来对付下屏中路和下路的坦克部队，战



斗机则在旁边保护以避免我方部队遭到对方轰炸机的骚扰。轻坦克往上移动不让敌方的防空车过来，几个步兵就近占领都市和机场然后防空车与空军一起布好防线等待迎接敌人的空军部队。可以用分而化之的方法，引诱敌方的部队来一点点消灭，比如把某个地面部队放在敌人轰炸机的射程内，受攻击后用战斗机消灭之，完全可以利用两架战斗机的数量优势消灭敌方



战斗机。把下屏对方空军部队消灭之后，就可以向地图中部进发了，不过不要着急占领中间的工厂，先在本部的工厂生产两辆新坦克开过来，等上屏的战斗结束后，再展开全面进攻。两个指挥官聚集到一起时发动TAG BREAK，用轰炸机或者新坦克可以很容易地就把黑宝石塔摧毁。

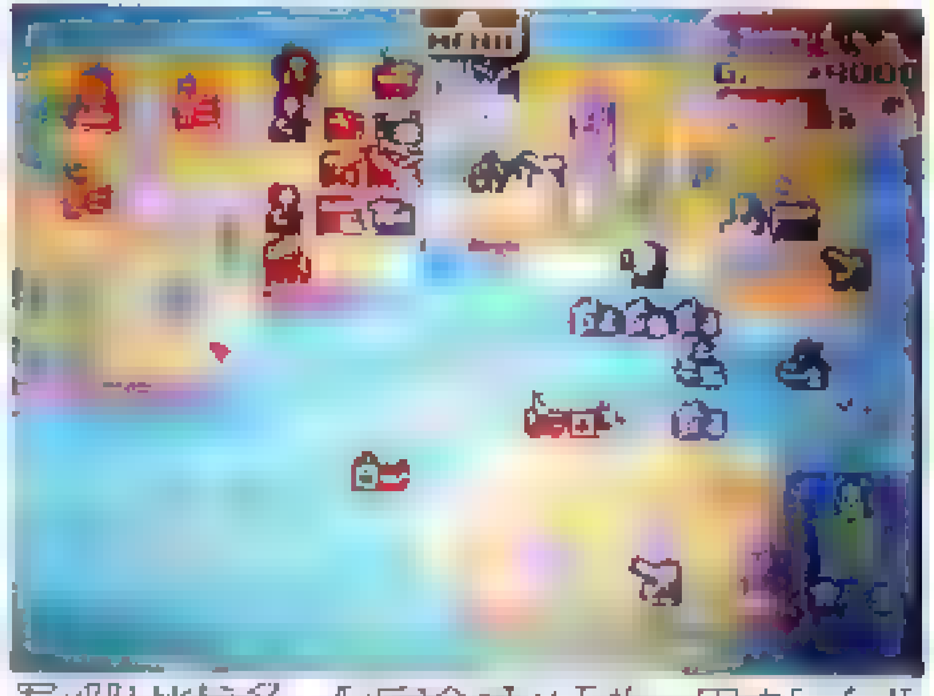


## MISSION 10
### 黑色的船影（黒き船影）

**敌方指挥官：堪德尔**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

也是比较容易的一关，开始时虽然敌方海



军部队比较多，但完全可以无视，因为只有两艘战舰并且它们的HP都只有1，剩下是修理船一大堆。我方完全可以用护卫舰快速将战舰清



理掉，再慢慢清除修理船。本关的指挥官推荐约翰和雷切尔，都装备了提升攻击力的FORCE。攻关重点是两座桥的合理防守，用装甲运输车和轻坦克堵路，自行炮和火箭炮在后面给予火力支援，再用登陆舰装载轻坦克和反坦克兵直接袭击敌方本部。本关拿300分既可以用全灭敌人也可以用占领本部的方法，因为真得很容易——不要忘了占领地图中间的中立都市才能进入隐藏关。

## MISSION 11

### 道路疾行者

**敌方指挥官：恰卡、基珀**

**胜利条件：敌方全灭**

雾战，又是雾战——本关不单单是雾战，敌方的指挥官也有两个了。在这种情况下，莎夏是必不可少的人选，配合她出场的是雷切尔。为了发挥蓝月军远程部队的威力，比利当然是首选，与他并肩作战的是伊万，当然，增加视



野和攻击力的FORCE务必带上。本关要注意的是不要让敌方两个指挥官的气槽同时蓄满从而冲破我军的防线。第一天用红星军的远程火力要干掉对方的修理船、步兵或者侦察车，不要打击重型兵种，为的是积攒莎夏的气槽第二天削减对方气槽。蓝月军主要是攻击敌方重型部队，包括中间的一个火箭炮，然后把登陆舰移动到





最右边使在视野中出现敌方的几辆坦克，再用右边的火箭车把上面的轻坦克干掉避免下回合伤害到红星军的自行炮。第二天红星军先用攻击敌人使指挥官气槽满后，用重坦克堵住通道，并把远程部队移动到其附近支援并且用装甲运输车带着步兵和防空车、轻坦克等上面研究室移动，部队行动后发动BREAK消耗敌方气槽。蓝月军则在生产步兵的同时，继续攻击敌人，不过注意千万不要把对方的气槽打满。第三天红星军先用远程部队攻击，如果没能积够气槽的话，可以用牺牲侦察车来换取气槽的集取，行动结束后依然发动BREAK。本天集满气的比利发动SPECAIL BREAK再变远距离轰炸，还是请注意不要将对方的气槽打满。第四天不必再在乎气槽的问题了，把敌方的重坦克及其周围的修理船消灭掉吧，再多找一些自行炮来堵住路，结束的时候把指挥官切换成雷切尔。蓝月军则要主动攻击对方的潜艇并把步兵装载到登陆舰上，准备从海路前往上方研究所。第五天雷切尔使用过SPECAIL BREAK就可以开始



扫荡了，蓝月军把下方的战舰调到合适的位置继续攻击敌方仍被堵在通道的部队以及海上的护卫舰——这时敌人的主力已经被消灭的差不多了，剩下的残局慢慢收拾即可。最后红星军把研究所附近的自行炮干掉后，占领的任务就交给几乎没有损伤的蓝月军吧。

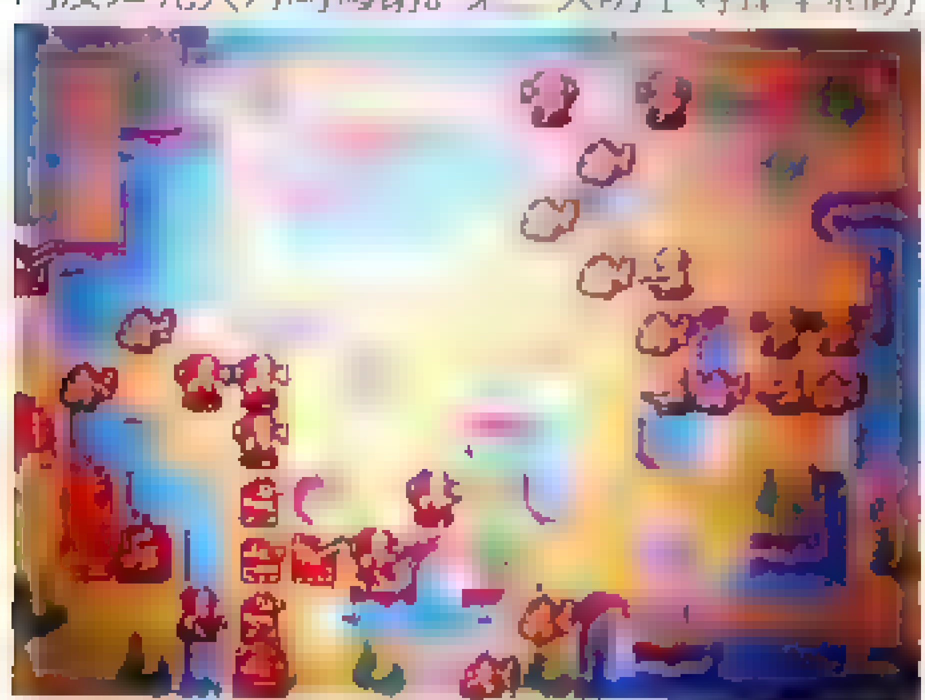
## MISSION 32

### 闪电之光篇 [illegible]

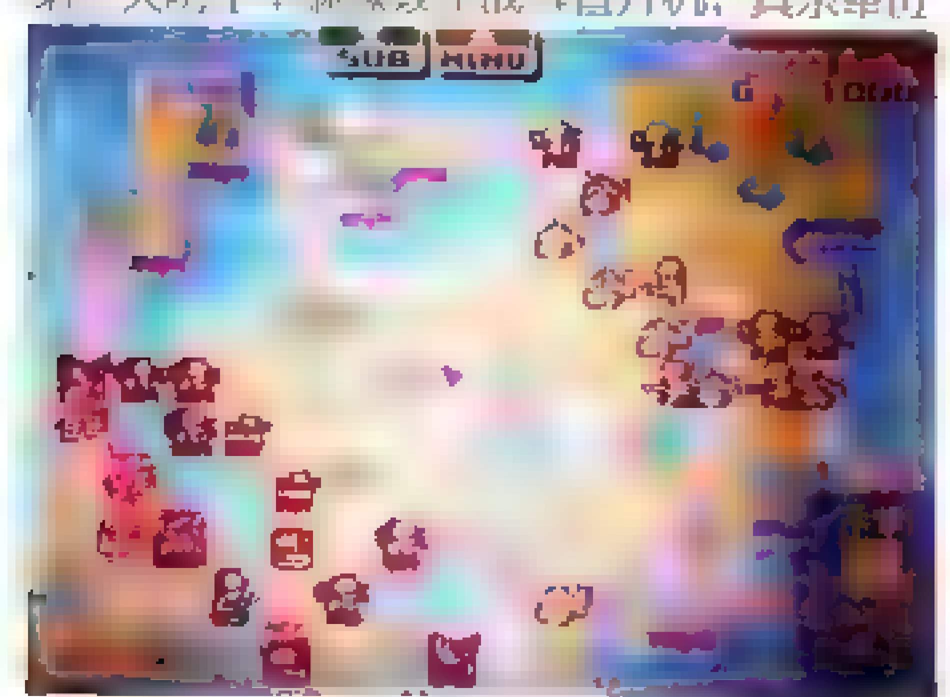
**敌方指挥官：光藏、山本**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

本关比较困难，虽然是双屏战斗，不过可以手动控制上屏的战场。由于上屏没有工厂，所以选择菊千代能够充分发挥他攻守俱强的优势，并且给他装备增加攻击和防守的FORCE做到万无一失；而下屏的指挥官依旧是雷切尔，也装备上增加攻防以及每天增加额外收入的FORCE。先说说上屏，第一天把下屏的两辆防空车送到上面，然后一辆向上移动，另一辆向右移动，都尽可能地靠近敌方的战斗直升机，因为属性相克，敌人是不会主动攻击它们的。所有的反坦克兵部队则全部后退，而其他部队向反坦克兵方向移动。第二天防空导弹车和防



空车把上面的战斗直升机消灭掉，下面的防空车也能干掉一架。反坦克兵部队仍然向后移动，并且与其他地面部队把防空导弹车围在里面。第三天防空车继续攻击战斗直升机，其余单位




保持上一天的基本队型。第四天对空单位都攻击后发动SPECAIL BREAK，然后把HP不足的单位统统合流掉。这样上方的战局基本上已定，剩下的就是慢慢消灭那些步兵和反坦克兵了。

下屏第一天不要生产任何东西，只要把两辆防空车运送至上屏，其他单位的走位参照示意图。第二天上方的反坦克兵把已经过来的侦察车干掉，步兵则尽量向上移动（正好在对方轻坦克的射程外），并且在右边工厂生产一辆防空车。第三天受到攻击的自行炮移动到己方都



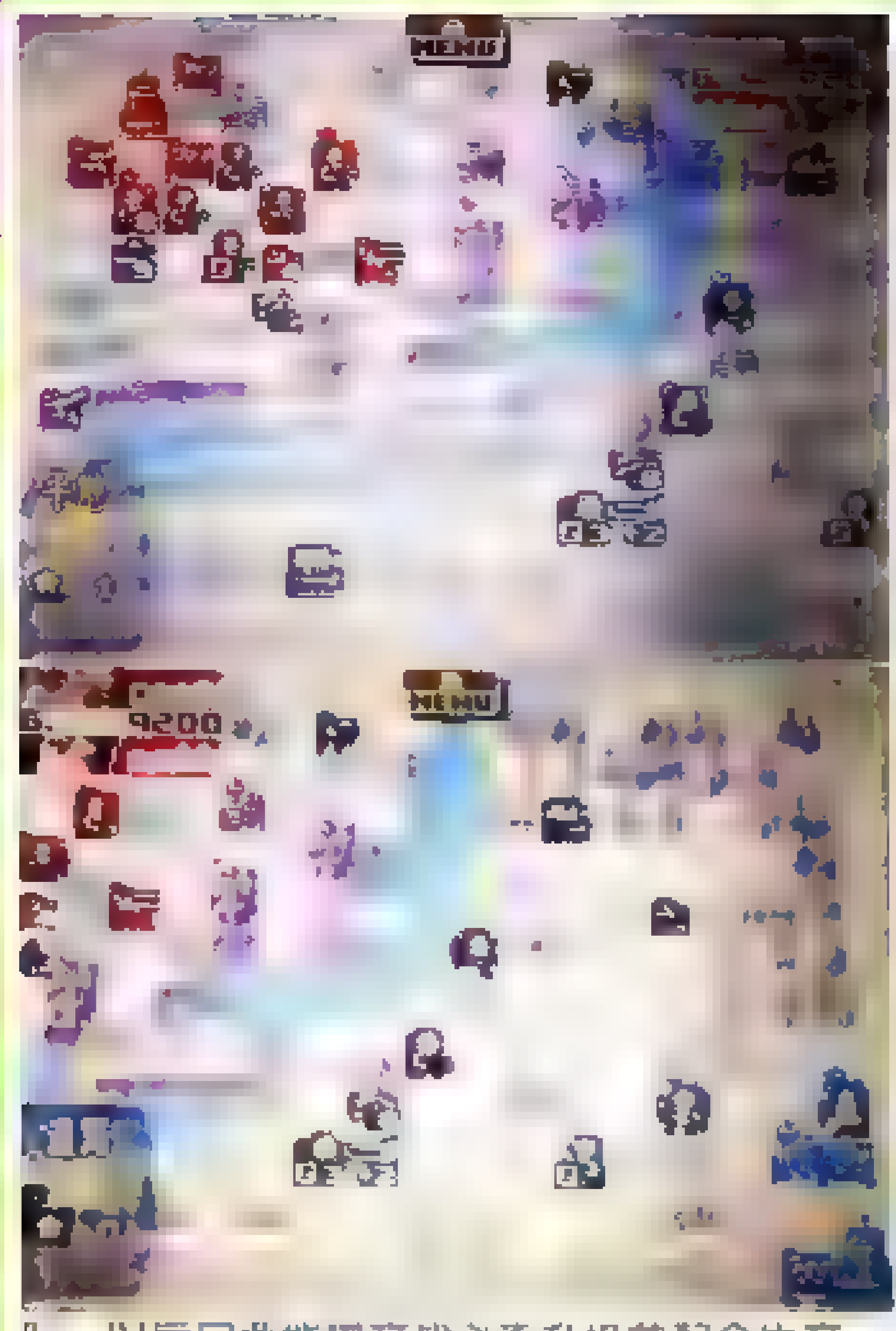

市，防空车把战斗直升机消灭，在工厂生产自行炮。上方的步兵则去占领机场，侦察车到都市上吸引敌方，反坦克兵在一旁等待攻击将要过来的轻坦克。第四天把下方都市上的自行炮移动到侦察车下面一格，反坦克兵攻击轻坦克，下方的部队也主动攻击敌人，上方步兵完成占领机场。第五天上方机场生产战斗直升机，步兵向中间导弹发射装置移动，自行炮和反坦克兵攻击重坦克，下方只要清理靠近的敌方部队即可。第六天战斗直升机干掉重坦克后，上方全体部队开始抢夺地图中间的中立资源。步兵启动导弹攻击右上的敌方步兵为的是减缓它们占领速度。接下来一天雷切尔的SPECAIL BREAK发动再加上步兵启动导弹装置多枚导弹轰炸一气，敌方的主力基本上就差不多了，当然胜利也就在眼前！

### [illegible]

**敌方指挥官：堪德尔、基珀**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

这是以白雪为背景的战场，从第三天起开始下雪会加速消耗单位的燃料，所以下雪天能增加攻击力的FORCE要装备。红星军的指挥官推荐雷切尔和苏夏，蓝月军则是多米诺和马克斯，他们要装备上每天增加额外收入的FORCE。本关的重点是红星军先生产一些步兵来占领周围的都市和指令塔，再生产两辆轻坦克来抵挡右上以及左下过来的敌军。蓝月军开始则要迅速占领机场，由于对方没有对空的部



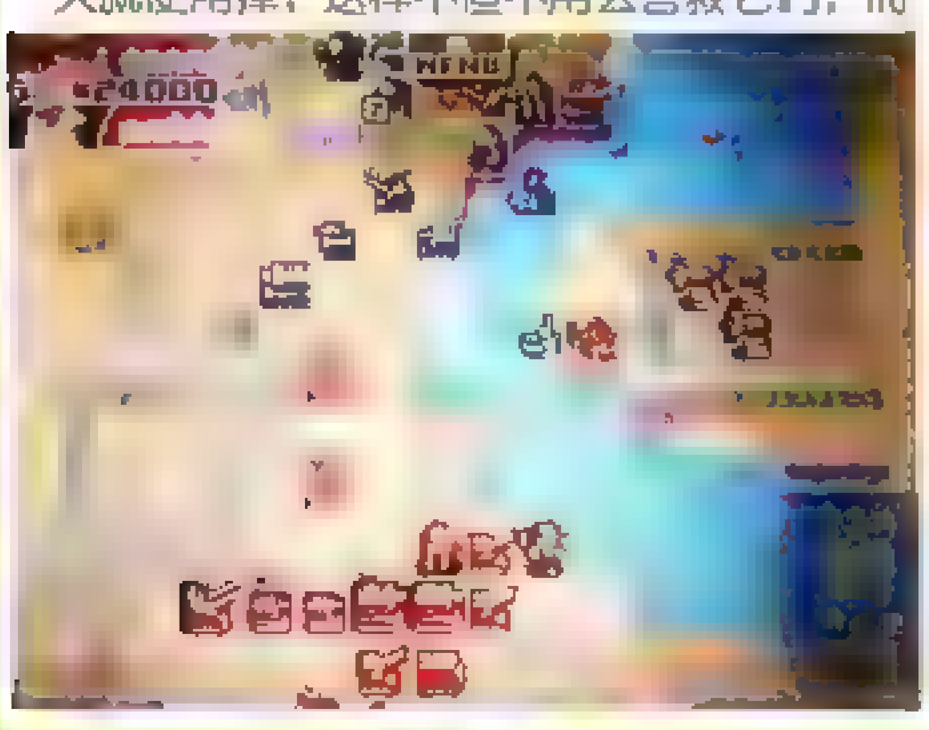
队，以后只要能生产战斗直升机并配合生产一辆新坦克进行扫荡。红星军则是生产两、三辆新坦克从下方杀过去接应即可——不过别忘了占领地图右上角的中立城市才能进入隐藏关哦。

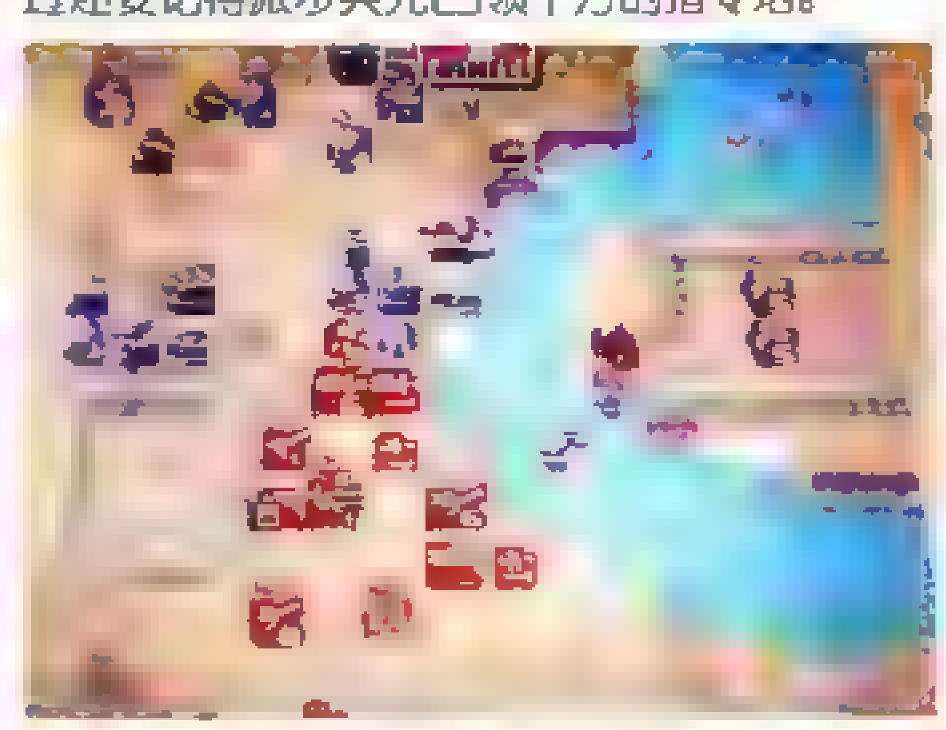
## 导弹争夺战（[illegible]争夺战）

**敌方指挥官：凯特**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

本关的目的是占领研究所拿到研究导弹的图纸，但是并不难。指挥官当然选择装备增加攻击力FORCE后的菊千代和马克斯了。我方有足够的巡航导弹可以尽情地使用。虽然开始它们都被困了起来，不过不要紧，左边的两个第一天就使用掉，这样不但不用去营救它们，而且还能避免中间的机场被占领。右边的导弹则派战斗直升机去解救。当第一天敌方护卫舰过去的时候可以引爆一枚导弹，然后再用战斗直升机把它击沉。大部队缓缓推进布置好防线，接着把导弹解救出来后过关就易如反掌了，不过还要记得派步兵先占领下方的指令塔。





## MISSION 15

## 绿山大决战（ゲ[illegible]大决战）

**敌方指挥官：彼德曼、汉娜**

**胜利条件：15回合之内敌方全灭或占领敌方本部。**

玩起来十分别扭却又不是很难的雾战关，不因为别的，光是彼德曼惊人的间接防御力就令我方的远程部队束手无策，但是打仗不仅是靠体力，更多的是要动脑子。红星军指挥官用雷切尔和马克斯，蓝月军则是多米诺和比利，要全力装备上给多米诺增加间接攻击力的FORCE。红星军首先要用重坦克消灭右边的步兵，因为右边的中立工厂不能让敌人占领，接着用侦察车消灭左边的步兵，再用装甲运输车装载步兵强占左边的机场，上面的都市也要生产步兵占领，然后用重装甲部队堵住下面的路口进行防守。当然，这样的布置远远抵挡不住敌人的攻势，但是不要着急，红星军只是引诱



敌人而已，真正的主力却是蓝月军。本关开始蓝月军就用远程部队消灭敌人，尽量挑拣能摧毁的打来积攒气槽。然后等敌人大部分都上去



攻打红星军时再在下面布置好能够直接打到敌方本部的远程部队作掩护，发动 TAG BREAK 后，派几个反坦克兵直接占领敌人老巢取得胜利。如果想拿 300 评价的话最好把右上角的自



行炮和中间堵路的反坦克兵移到远一些的位置以免被突围的敌军干掉。

## MISSION 10

### 雪地追踪者（雪中の追迹者）

**敌方指挥官：豪克**

**胜利条件：摧毁地图左边的三个炮台**

本关的任务是摧毁地图左边的三个炮台，因为开始没有工厂可以生产，所以指挥官推荐



使用菊千代和雷切尔，两人都装备上增加攻防的FORCE。左边是敌人的空军部队，右边有敌人的大部队绕过来增援。形势不容乐观。不过没有关系，凭借我方的防空车以及布好的阵势很容易就能把敌方的空军部队全歼。具体做法是用一辆轻坦克做诱饵，吸引轰炸机过来，再用防空车消灭之，然后用防空车堵住路口，拿



步兵引来战斗直升机后再消灭掉。埋伏在壳边的火箭炮要消灭掉敌方想抢先启动导弹发射装置的步兵。消灭掉对方的空军后我军的两辆战斗直升机就直接过去干掉左边的战舰。敌人右边的管道炮如果开始时没放过来的话后果不堪设想，所以前两天要用战舰把左下图中光



标出的管道炸掉，这样它们就不能威胁到我方大军了。当敌人海军部队过来时可以参照如图的阵势进行防守，这样可以在下一天消灭掉敌



人的潜艇和一艘护卫舰，接下来就好办了，再用战舰的射程优势一步步逼走管道炮，派登陆舰装载步兵前去占领右下方的指令塔以及中立城市取得研究所地图。在上方用远程部队狙击可以有效地延缓敌人主力部队过来的时间，在发动过TAG BREAK后我军下方的部队就可以全体出击去拆除炮台了，在靠近炮台的时候要小心避开炮台的射程。注意别忘了占领右下小岛的中立城市，否则进不了隐藏关。

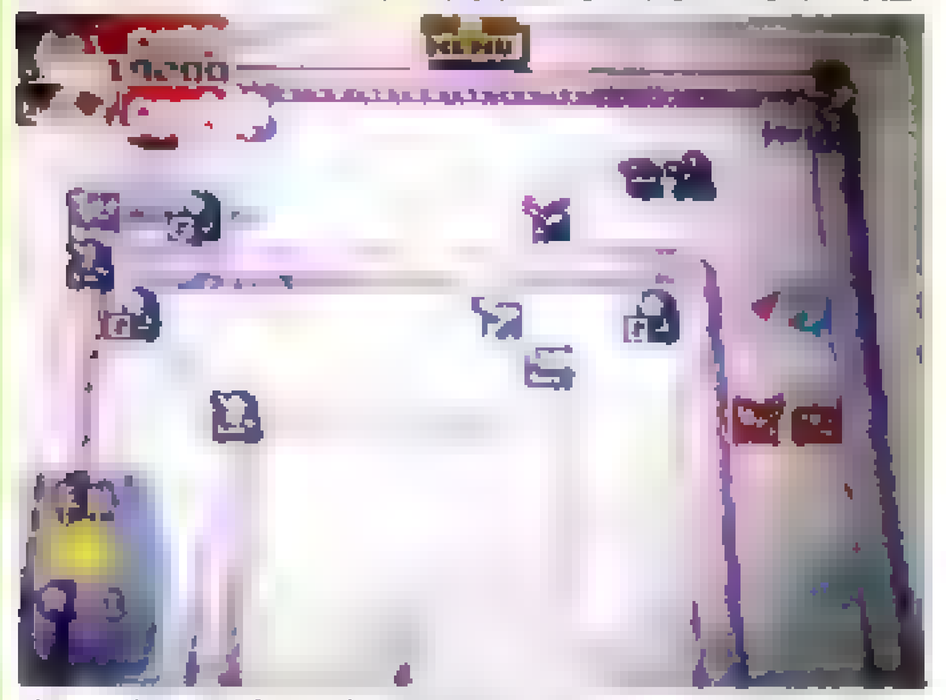
## MISSION 17

### 【螺旋庭园

**敌方指挥官：堪德尔**

**胜利条件：敌方全灭**

本关的地图是由管道组成的回字型，异常曲折。对方的管道炮在这里尤其猖獗，给我方造成巨大威胁，所以要尽快干掉它们。指挥官推荐选择汉娜和伊万，汉娜装备两个增加直接攻击力、提升道路攻击力、每天据点增加额外收入的FORCE，伊万装备两个提升同伴攻击



力、以及两个生产打折的FORCE。选择汉娜为的是迅速解决管道炮和敌人初期的新坦克。开始时把偏上的防空车和轻坦克都向上移动，目的是消灭上方占领都市的步兵以及削减右上角一个管道炮的HP。下边的装甲运输车、防空车和一个轻坦克则向左移动对付即将下来的轻坦



克和防空车。自行炮和另一辆轻坦克攻击管道打缺口，步兵则占领城市。上面接着用消灭过步兵的防空车和轻坦克布好防守阵势，等待敌方的新坦克过来。第二天结束后一定要切换指挥官成伊万，第三天生产新坦克后换回来。左边可以用装甲运输车做诱饵吸引对方轻坦克和防空车，然后歼灭之。注意中间过程可能会有



管道炮骚扰，就拿防空车做炮灰，把轻坦克和装甲运输车往本部方向撤退。另外用汉娜再生产一个新坦克，等到汉娜的气槽满了就发动必杀一鼓作气干掉敌方管道炮和新坦克，再把要占领机场的步兵消灭，这样接下来的任务就轻松多了！需要防备的就是敌人指挥官的BREAK会削减我方站在据点上部队的HP。接着就用伊万的BREAK把钱数增加后就量产新坦克再加上战斗直升机的支援慢慢推进吧。

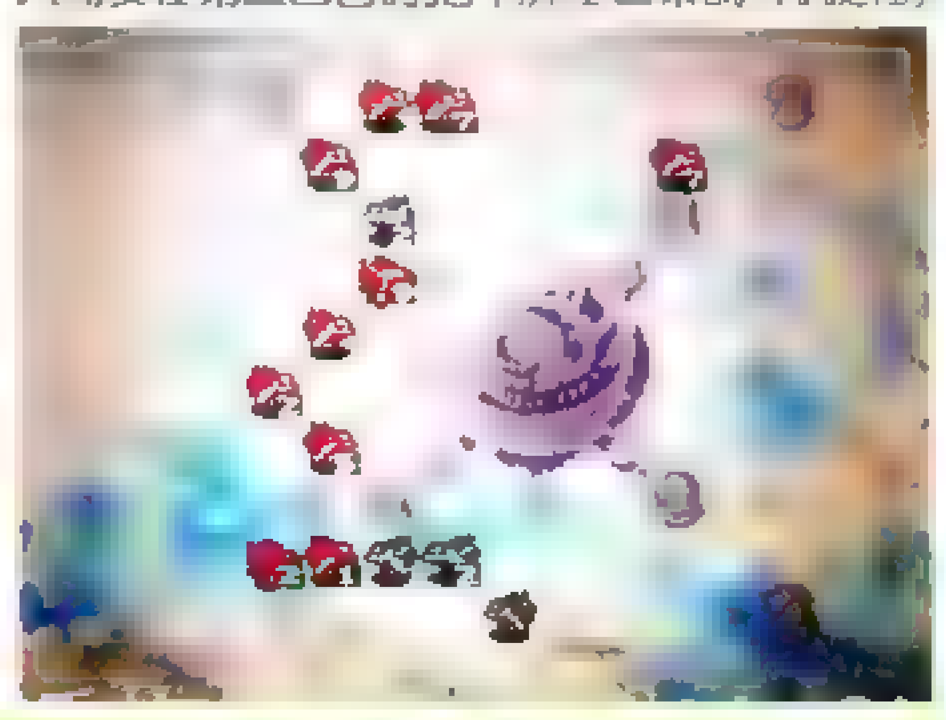
## MISSION 18

### 希望的前光（希望

**敌方指挥官：恰卡、基珀**

**胜利条件：先摧毁空中要塞再摧毁地面要塞**

貌似困难的一张双屏大地图，实际上比较简单，上屏选用装备了增加攻击和防御FORCE的菊千代，下屏的指挥官用雷切尔。本关上屏的战斗完全不要担心，菊千代的实力有目共睹，只需要在第二回合时把下屏里一架战斗机送到





上屏中间处，就可以高枕无忧了。

下屏的要点是用轰炸机向下移动抢先把下方搭载隐型飞机的航空母舰解放出来，这样就能加强下屏的空军的实力。地面部队则在远程单位的帮助下从下方杀开道路攻击敌方陆军部队，不要忘记派步兵去占领指令塔。海军部队则要步步为营，算好与敌方海军的距离，战斗机和战斗直升机在一旁保护，同时也要小心对方战斗机的射程，不要操之过急。等到几回合以后上屏的战斗结束后发动TAG BREAK，就能一鼓作气地击跨敌方主力部队了。这时派一辆隐型飞机隐身后再过去解救地图右下角的航空母舰吧——当然，直接轰掉地面要塞过关也可以。

## MISSION 11

## 黑色来访者（黒の来访者）

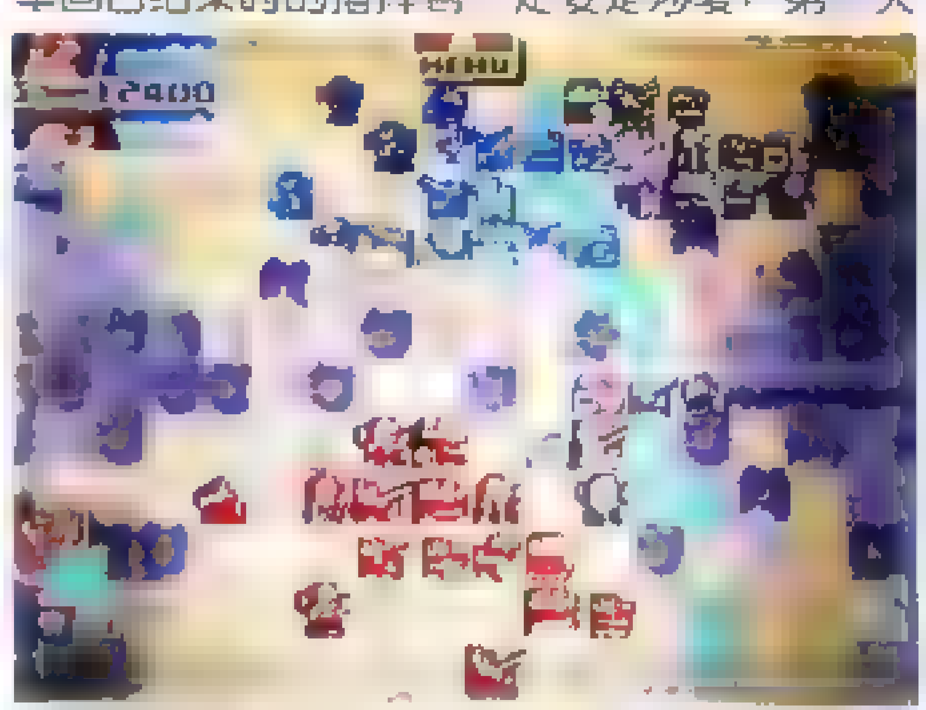
**敌方指挥官：塔德尔、凯特**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

又是一场艰苦的鏖战，我方分为两个军团迎战。本关敌方上方有一支重型装甲部队，下方的部队虽然弱些，但是森林里隐藏着两只海利姆，一不小心我军的高级部队就会被秒掉。为了能更加清楚的说明本关的攻关重点，本关重点回合均由配上图来讲解。

指挥官的选择上，红星军由雷切尔和菊千代担任，两人均要装备增加视野以及在森林中移动力上升的FORCE；蓝月军的指挥官则是莎夏和比利，同样要装备上增加视野的FORCE以及提高莎夏攻击力的FORCE。第一天没有什么好说的，全军向前移动即可。第二天结束后的布置参见本页左下图，要注意蓝月军回合结束时的指挥官一定要是莎夏！第三天





红星军要把靠前的一只海利姆、下方的战斗直升机以及隐藏在海利姆后面一格森林中的自行炮解决掉，小心不要有部队落入敌人远程部队火力的范围。蓝月军则是把最近的防空车和战



斗直升机做掉，然后为了蓄莎夏的气槽用一辆轻坦克去攻击敌人的重坦克，然后发动BREAK使敌人本来已经满了的气槽下降接着更换指挥官成比利。第四天红星军的任务就是



打扫这边的战场，把另一只海利姆干掉后将战线推进到桥边，回合结束前发动雷切尔的SPECAIL BREAK将上方的敌军重创。蓝月军此时的远程部队开始发威，可以做掉敌方数个重型部队。接着敌人会发动TAG BREAK，不过不要紧，敌人残余的部队已经不能给蓝月军带来大的伤害。第五天红星军继续推进，回合结束前把指挥官更换成菊千代。蓝月军继续清理战场后，下面的事情就好办多了，用红星军绝对的优势去压迫敌人的本部或者彪悍地把敌人全灭取得胜利吧！

## MISSION 20

### 海利姆恐慌（[illegible]）

**敌方指挥官：恰卡**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部。**

这关和NORMAL一样，虽然到处都是海利姆，但是十分简单，选用菊千代和一些步兵系比较强的指挥官吧，装备上各种增加攻击力以及有沙尘暴时攻击力上升的FORCE。用远程部队配合空军进行扫荡，只要注意每次都集中火力把一个海利姆消灭掉就行了。另外在发动SPECAIL BREAK后为了POWER评价的满分要尽量在一回合中多消灭几个。本关可是给指挥官们练级的好地方哦







## MISSION 21

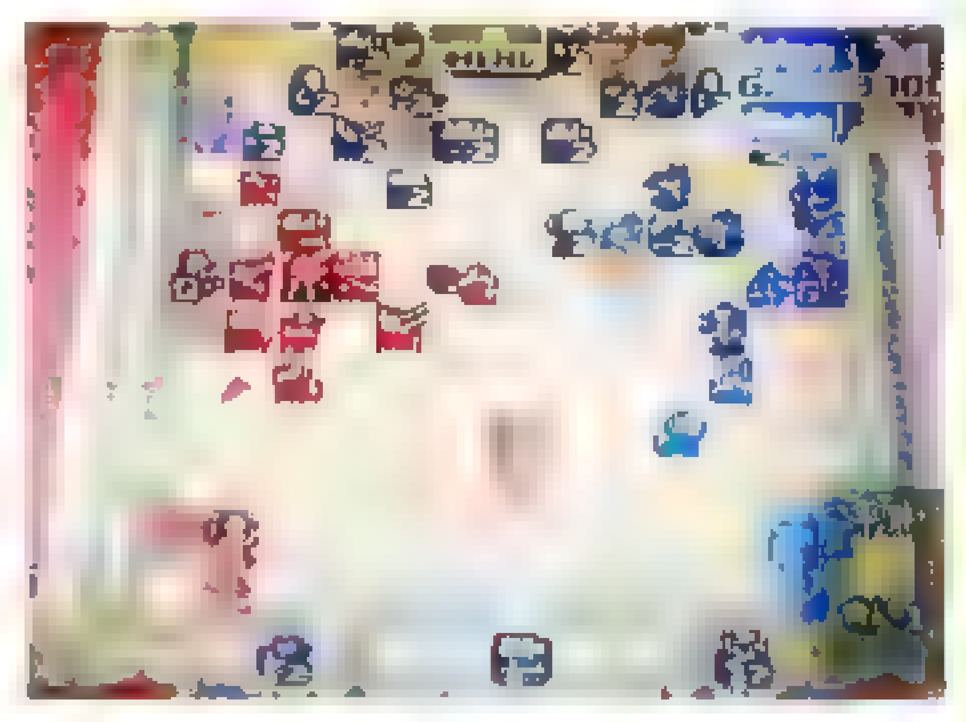
### 再生之塔（再生の塔）

**敌方指挥官：堪德尔、基珀**

**胜利条件：摧毁所有黑宝石塔。**

本关的HARD难度和NORMAL其实差不多，由于开始时敌人部队的HP都只有2，但是周围却有黑宝石塔，如果不消灭掉的话每回合会补充HP，所以作战的重点就是优先把敌方对我军够成威胁的重型兵种干掉，剩下的可以慢慢消灭。有损失是必然的，我们可以利用系统评价是完成最后一击的军团的特点，用蓝月军的牺牲来掩护红星军尽量无损伤并且给敌人以打击。由于本关重在强攻，所以红星军的指挥官选择的是雷切尔和菊千代，装备给雷切尔增加攻击力的FORCE以及在能提高沙尘暴中作战能力的FORCE。蓝月军则由莎夏和马克斯担当，装备的FORCE也是以增加莎夏的攻击力为主。

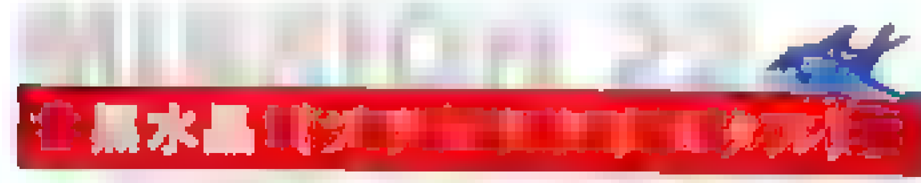
第一天两个军团就开始分别向上方敌人残缺的部队冲击，主要干掉附近有威胁的部队，别忘了指令塔都要派兵去占领。第二天红星军接着干掉过来的敌军，注意保护先前受到攻击的部队，气槽满了就发SPECAIL BREAK，开始破坏黑宝石塔，其实这个时候基本上大局已经定了。蓝月军则是配合红星军扫平敌人，而且







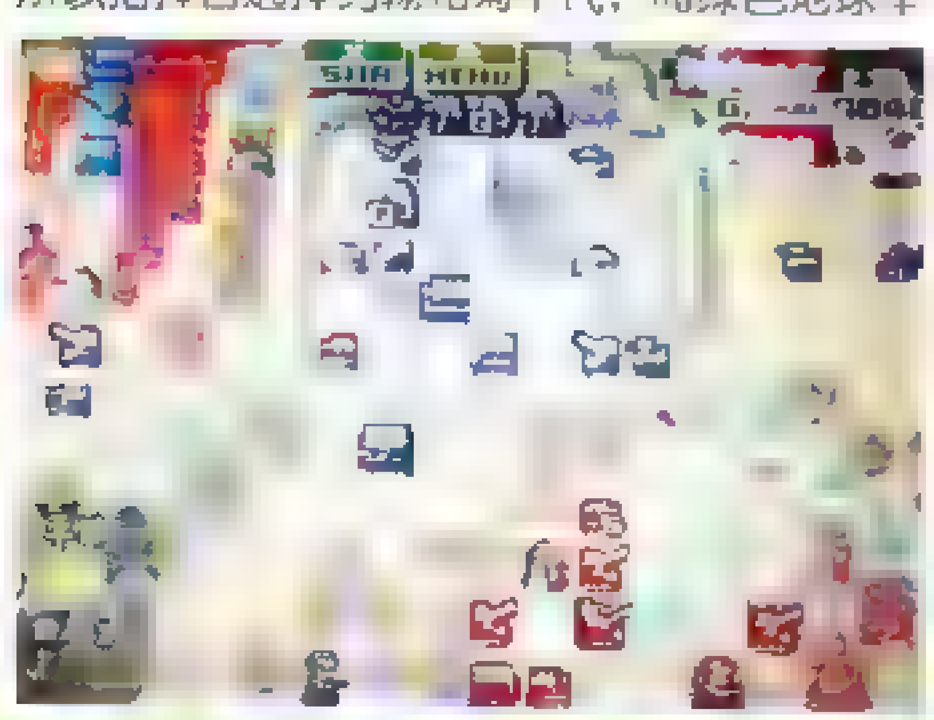

还不用怕牺牲，反正最后是用红星军完成最后一击，只是回合结束前使用一下莎夏的BREAK，削减对方指挥官的气槽，使之不能发动TAG BREAK。由于大部队基本上被消灭掉，即使敌人再顽抗在下一天里也会被消灭的所剩无几，等待它们的只有更猛烈的攻击……抱着人道主义精神直接用红星军把最后一个黑宝石塔摧毁后过关吧。



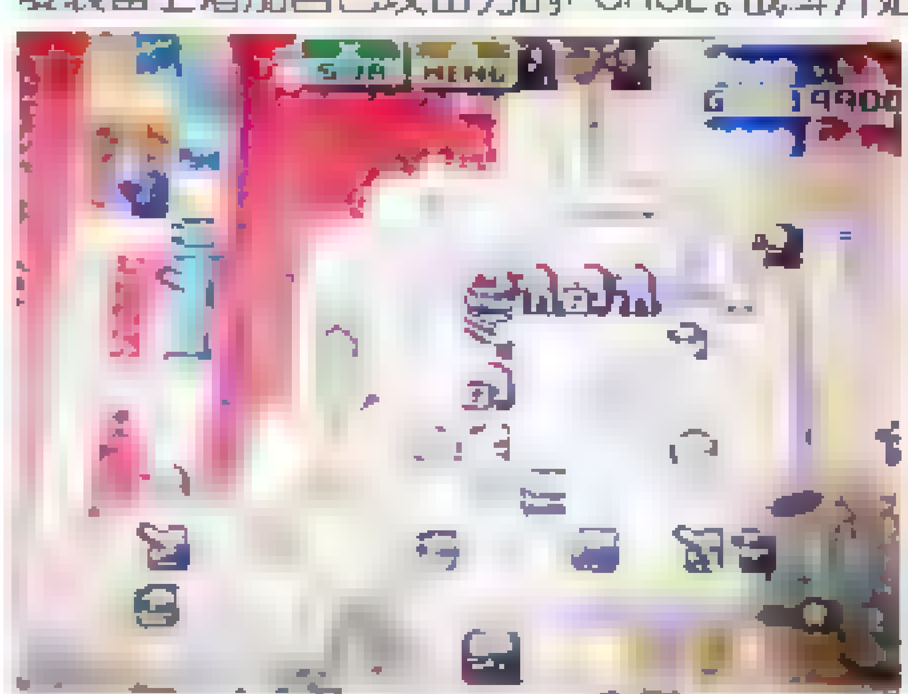
**敌方指挥官：堪德尔、恰卡**

**胜利条件：50分钟之内启动地图所有导弹基地摧毁卫星后再摧毁黑水晶。**

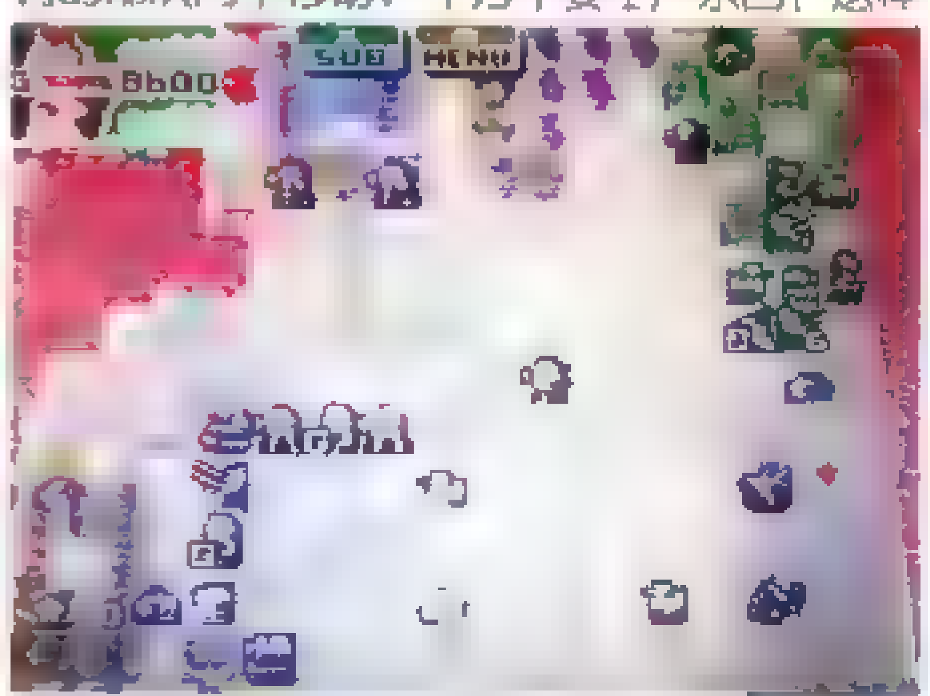
需要争分夺秒的一关，要在规定的50分钟以内启动地图上所有的导弹基地后摧毁黑水晶。我方此战是出战三个军团，红星军的任务是与在地图中间敌方的主力部队纠缠，但是需要做到伤亡最小从而最后去摧毁黑水晶获得300评价，指挥官首推比利和雷切尔，两人除了要装备能给比利增加攻击力的FORCE之外还要给比利带上生产金钱减百分之八以及每回合据点额外增加金钱的FORCE，蓝月军方面所面对的压力要小很多，他们只要把前来的敌人干掉，然后把靠近自己这边的三个导弹发射器启动即可，所以指挥官选择约翰和菊千代；而绿色地球军



这边的困难相比较其他两个军团来说要大得多，他们不仅要击退下面以及左边的敌人，还要抢在对方前面启动下方的三个导弹发射装置，指挥官则要用伊万和莎夏姐弟，伊万装备上两个减少生产时金钱和提升莎夏攻防的FORCE，莎夏装备上增加自己攻击力的FORCE。战斗开始



后，红星军首先要占领本部周围的两个城市，然后派步兵伺机启动导弹发射装置，再利用远程部队和新坦克把敌人的重型坦克做掉，就可以大肆量产远程部队为发动TAG BREAK轰炸敌方部队以及敌人巨型黑水晶做好准备。蓝月军则是先凭着自行炮和运输车的当玄配合重型坦克干掉过来的新坦克，同时步兵搭载登陆舰启动海里的导弹发射装置，再把所有部队下移占领下方的工厂后杀向中部，支援红星军。绿色地球军的任务则要艰苦许多，HARD难度下敌方中上部的炮台旁边多了新坦克的把守，以刚开始的兵力来说千万不要进入它们的射程把它们吸引过来。第一天派步兵占领工厂，然后所有的部队向下移动，千万不要生产东西！这样



第二天的时候由于伊万本身的生产能力就高再加上装备了生产金钱下降的FORCE就可以在机场生产一架战斗机来对付敌人下面的空军部队了，然后回合结束前切换指挥官成莎夏。防空车也不要闲着，配合着战斗机把它们都歼灭吧！第二天干掉敌方空军后就可以准备生产步

兵去占领机场以及启动导弹发射装置了，别忘了以后每回合结束前使用莎夏的BREAK削减对方指挥官气槽。接下来的事情就好办多了，把所有导弹装置都启动把卫星摧毁以后，只要等到红星军指挥官的气槽一满发动TAG BREAK，



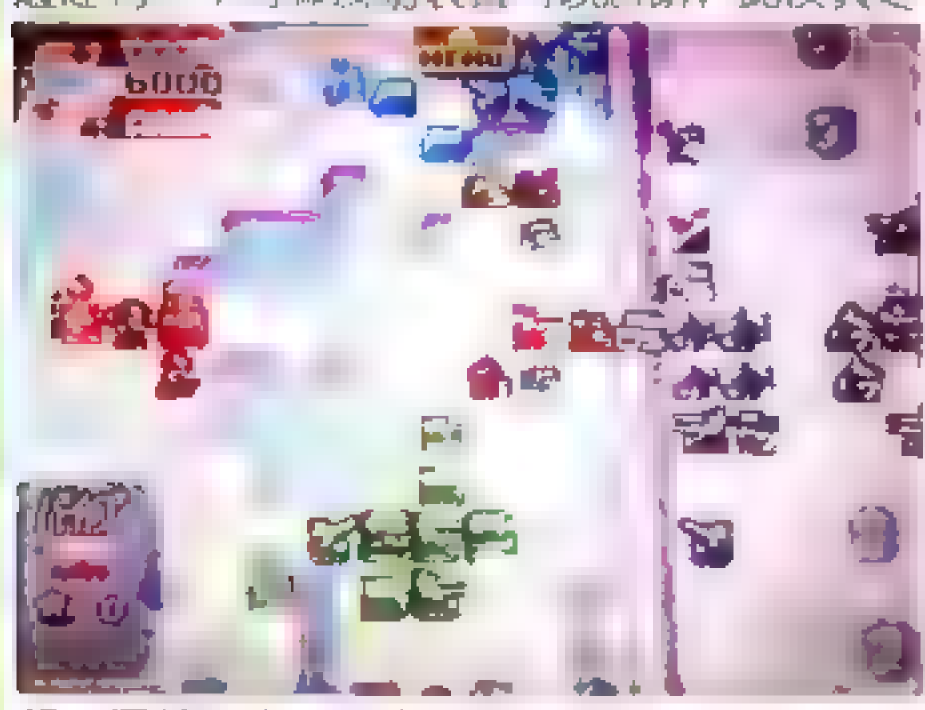
所有陆军部队坦克向上猛冲，再加上远程部队的轰炸，直接就可以做掉黑水晶取得胜利！

## 打碎黑之野心（黒き野望を打ち砕け）

**敌方指挥官：维普、堪德尔**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部**

和上关一样又是三个军团同时作战的一关，不过难度却下降了不少，本关的天气是降雪，这本来是有利于敌方指挥官维普的，但是我们可以装备上增加降雪时攻击力的FORCE也能达到同样的效果。红星军的指挥官推荐比利和雷切尔，其他两个军团的指挥官可以任意选择即可，不过保险起见一定要选择莎夏来防止敌方指挥官发动TAG BREAK。由于开始我方兵力强劲，敌方还被隔离在管道另一边，再加上这边还有一个导弹发射装置可以启动，这仗真是



想不赢都困难。要点就是先派红星军的步兵去发射导弹以及占领指挥塔，管道我方不要打，让敌人来破坏掉，我们只要远远的用远程部队消磨敌方就行。等管道要破裂时，我军派一辆装



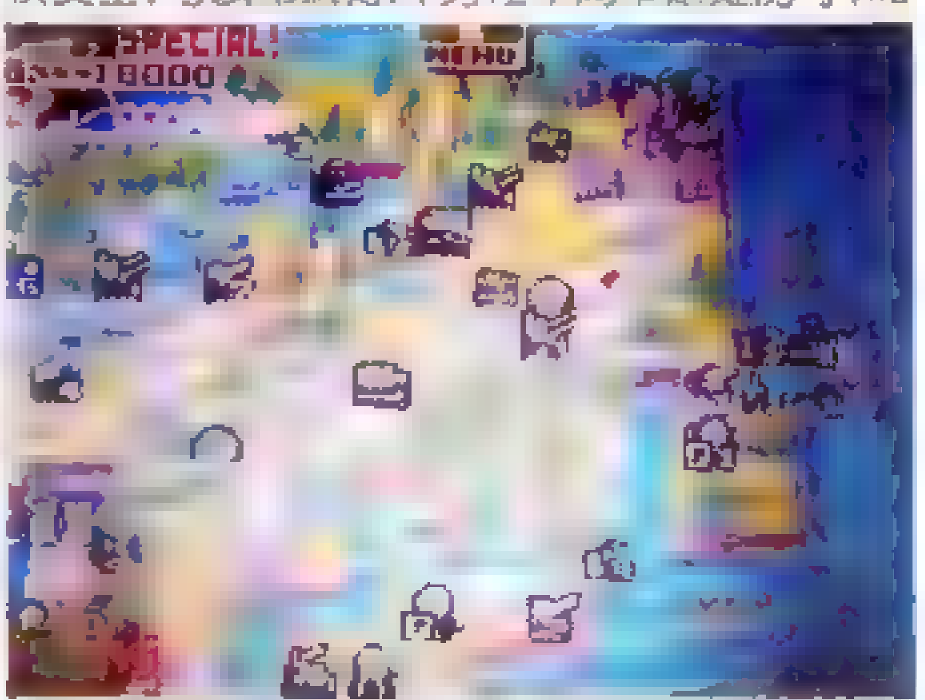
甲运输车去堵路，发射过所有导弹之后，接下来就是大规模的屠杀了。

## 泥地反击战（泥中の反击战）

**敌方指挥官：莫普、基珀**

**胜利条件：敌方全灭或占领敌方本部。**

本关在剧情模式的NORMAL难度下就给笔者留下了深刻的印象，也被大多数玩家认为是剧情模式里最难的一关，因为本关从第一天起就开始降雨，并且形成远距离不可视的雾战，再加上地形森林占多，视野严重受到影响，而敌方指挥官莫普会不断的使用BREAK技消耗我军的单位以及燃料，的确很让人头疼。关卡开始时我方红军在屏幕左下角远离敌方部队，比较安全，可以布置好阵势在中间窄道处防守，而



左上方的蓝军则形势危急，被敌方的远程部队牢牢地控制在森林中。所以建议本关红星军的指挥官选择火力强大的马克斯和擅长狙击的比利，装备增加视野、部队攻击力以及气槽的FORCE，蓝月军则选择SPECAIL BREAK强劲的雷切尔以及能够快速占领据点的多米诺，注意一定要给蓝月军的指挥官装备在森林中移动消耗为1的FORCE便于迅速突袭敌方远程部队的包围圈，增加视野的FORCE同样必不可少，剩下的自己权衡。

开始后，红星军就是把整个部队的队型收缩防守，只要派步兵去占领城市以及启动上方的导弹基地，主要是提防敌方第二天发动的TAG BREAK，不过红星军的装备精良，护卫舰配合战斗直升机可以轻松消灭相应的空中部队。相信接着能够轻松应付敌方为数不多的地面攻击。而蓝月军一上来就要突围，由于装备



了提升森林移动力的FORCE，开始就能把远程部队消灭得差不多了。而第二天开始就看见雷切尔的气槽已经蓄满了，还犹豫什么呢？赶紧发动吧！这样一来敌方的海上部队完全被导弹轰炸得丧失了战斗能力，我方就能在海上耀武扬威了。此时红军可以利用登陆艇登陆右边的半岛占领指令塔，地面部队则徐徐推进。蓝月军第二天要把敌方远程部队清理干净，注意，一定要把新坦克移到敌方战舰的射程之外保留战力，否则一定会在敌方发动TAG BREAK时被消灭，然后步兵尽量移动向工厂以及机场。经受过对方的TAG BREAK洗礼后就要轻松许多，蓝月军的战术思想就是尽快生产运输直升机，以便装载步兵配合指挥官的TAG BREAK急袭敌军指挥部，同时尽可能保护我方单位不被消灭。要注意的是要先解决战舰和围剿过来的海利姆，在第十天左右等敌军的主力部队都下移



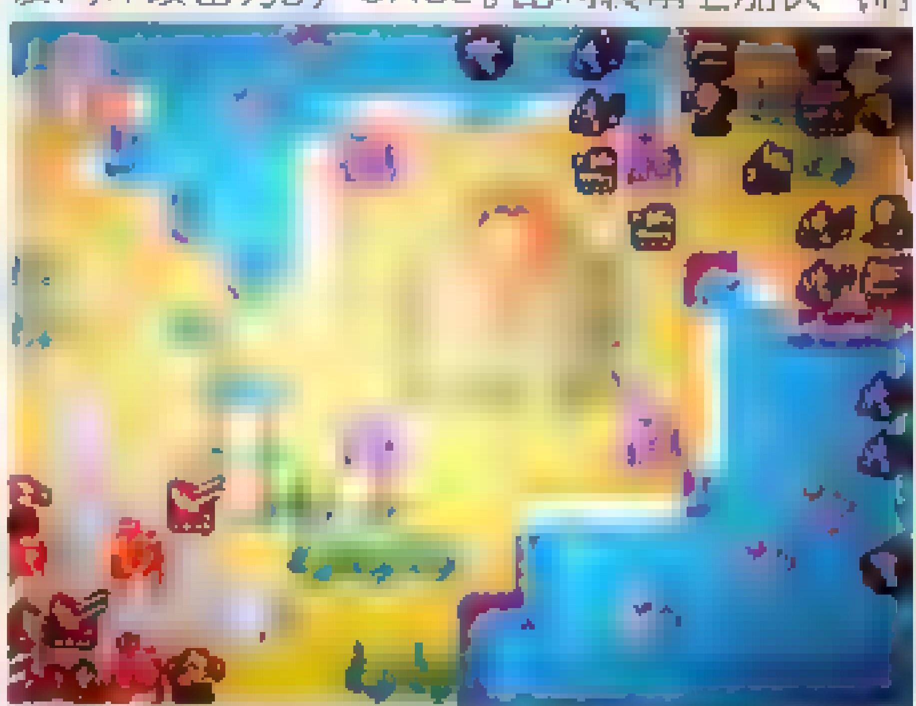
的时候就能够实现奇袭了，接着就是利用多米诺一天占领。此外本关蓝月军还可以把多米诺换成明日香，利用其视野广阔和能够打消对方指挥官的BREAK来减小我方的损失。

## 双头山攻防战（双头山の攻防）

**敌方指挥官：菊千代、恰卡**

**胜利条件：18天内敌方全灭或占领敌方本部**

比起上关本关可要容易许多，上屏面对的是菊千代的精锐部队，情况堪忧，为了能够有效地大规模杀伤菊千代的部队，所以上屏我们选择雷切尔；下屏看敌方阵势就明白一定又得派上狙击王比利了。雷切尔装备上加快气槽积累、增加直接攻击能力、提升防御直接攻击以及同伴攻击力的FORCE。比利装备上加快气槽



积累、追加直接攻击能力、提升部队在道路上的攻击力以及同伴攻击力的FORCE。由于本关最后只是统计下屏的得失情况，所以上屏即使损失再厉害也不必太担心。本关开始就把下屏本部附近的火箭炮、防空导弹车和防空车送到



上屏增援，然后比利的远程部队就可以肆意地攻击敌方缓缓推进的部队了，其中优先干掉敌方能有占领功能的步兵和海利姆，并且迅速派外圈的步兵占领左上的工厂以及利用装甲运输车运送反坦克兵占领右下的机场，里圈的反坦克兵则负责启动导弹装置和占领指令塔。另外把上屏的战术定为防御，当双方开始交手第一

天我方必然吃亏，不过在雷切尔放过SPECAIL BREAK后，我方就不至于迅速溃败了。下屏在第五天占领了工厂后每天往上屏送一辆新坦克（两辆足够），增加战力即可稳住战局，在第二次蓄满气槽时就是结束上屏战斗的时候了。下屏如果有些损失的话，（基本上不可能）可以靠多造步兵来增加评价原则中的分母，从而提高评价。

## MISSION 36

## 黑色立方（

**敌方指挥官：阿龙、堪德尔**

**胜利条件：24天内占领敌方四座指令塔**

本关又是艰苦的一战，由于敌方的指挥官阿龙和堪德尔六星就能放TAG BREAK，所以我方在蓝月军里最好派上莎夏，这样能够有效地削减对方的气槽，再派上攻守兼备的菊千代做搭档。而红星军则派出雷切尔和马克斯，雷切尔要装备每天据点增加额外收入金钱的FORCE。

战术要点是先集中红星军火力占领右边的两个指令塔，蓝月军开始则主要防守，第一天的兵力布置可以参照图中所示，能够尽量避免



大的损伤。在第二天我方攻击的时候一定注意不要攻击得太猛使敌方两个指挥官的气槽都蓄满，不然的话敌方这天行动时我方会遭到巨大打击。具体部署见图。此后红星军加快攻占右边的指令塔，并把初始配置的新坦克开向上方



支援蓝月军。蓝月军的任务就是每天算好消灭多少敌方部队，便于搜集两颗星用来在每天结束的时候削减对方指挥官气槽（有时可以用自己HP不多的部队去送死换来气槽的收集）。如果我方行动的时候看对方第二个指挥官的气槽快满了，此天就停止攻击，总之本关通过的要点就是对气槽的把握。关卡后期再多造些步兵来增加生产总数进行弥补。几天后雷切尔的气槽蓄满发动后对敌方左边的陆军部队进行毁灭性的摧毁，这样胜利就在眼前了

## MISSION 37

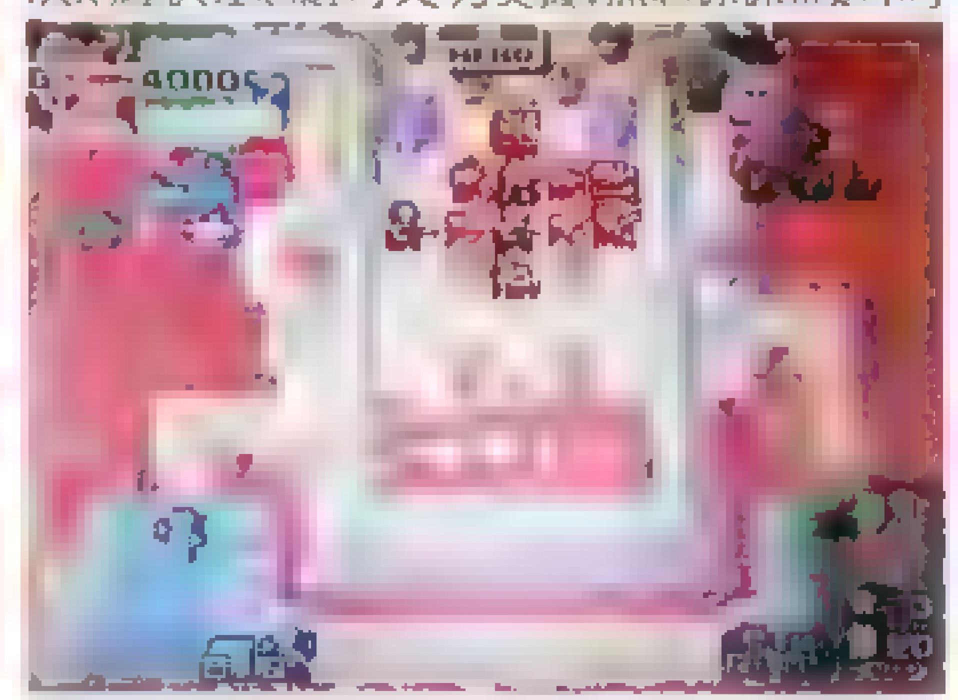
## 为了明天（明日

**敌方指挥官：地狱伏特**

**胜利条件：摧毁敌方黑水晶**

我方三个军团联合作战的一关，中路的红星军由雷切尔和阿龙负责布置防线抵御敌方主力部队的进攻。左路蓝月军是莎夏和泉曾格配对付海军部队，右路绿色地球军由伊格尔和马克斯来组合进行空军作战。由于本关我方开始的都市较多，所以指挥官们最好装备上每天据点增加额外收入的FORCE。当然，各种能够增加部队攻击力的FORCE也必不可少。

战斗开始后，中路首先要派步兵去占领三个指令塔，并用重型陆军在周围保护，远程部队则埋伏在后进行火力支援，然后徐徐推进，利



用积满的气槽发动SPECAL BREAK给予敌人重创。左右两路的蓝月军和绿色地球军的首要任务是把两侧的炮台和黑宝石塔清理掉，然后对敌方黑水晶进行两翼包抄。蓝月军第一天在下面基地生产装甲运输车，然后搭载步兵，剩下的反坦克兵一个占领都市，另一个向上冲。自行炮移动到炮台的下面两格，第二天配合战舰将炮台摧毁，潜艇隐身和护卫舰围在战舰旁边保护。地球军的布置与蓝月军类似，要用空军部队和护卫舰相互配合，先破坏黑宝石塔和炮



台，布置可以参考图中，这样可以避免有单位被击坠。第一天时为了能让莎夏发出削减BOSS气槽的BREAK，蓝月军全军主动攻击，虽说有较大损伤，但是为了避免次日全军更大的伤亡，还是必要的。地球军在这一天配合伊格尔的BREAK清理掉敌方主力部队，适当留下HP还剩1、2点的部队，反正也对我方造成不了威胁，不然BOSS的气槽又要满了（击毁炮台不会使对方气槽增加）……接下来红星、蓝月军退守，地球军迅速占领屏幕中间右侧的工厂，开始配置战斗机、轰炸机和隐型飞机，经过补给后避开对空部队飞向地图上方黑水晶附近待机（战斗机负责吸引右边的海利姆离开原来位置，给后面轰炸机提供攻击巨型坦克的位置），然后生产陆军部队与对方僵持，同时在下方的机场生产运输直升机运输步兵到地图右上方启动导弹装置，然后机场也要每天继续生产



战斗直升机支援右侧中间战场。等中间的雷切尔第二次发动SPECAIL BREAK后，地球军也启动导弹，并发动TAG BREAK，先对战场进行扫荡一番，然后帮助红星军扫除最后的敌人，最后让红星军的军队摧毁黑水晶获胜！

## MISSION 28

## 激战的终结（激战の果

**敌方指挥官：地狱伏特**

**胜利条件：24天内摧毁敌方三座黑宝石塔并摧毁巨大海利姆三个穴口**

终于到了最后一章，本关和NORMAL模式下的难度相差不大，上屏依旧不需要多管它，派阿龙去对付就行了。如果实在不放心，再往上面送几架战斗直升机即可。下屏开始时候会经



过艰苦的拉锯战，面对众多的敌方反坦克兵和海利姆，指挥官上本是本关当仁不让的选择，并且一定要装上每个据点每天增加额外收入的FORCE才能对得起那么多的城市。开始先生产步兵与对方僵持，如过有单位损失过多HP就让他们合流，并且快速生产两架运输直升机运送步兵去占领地图左右下角的机场和指令塔，占领的时候运输直升机负责挡路，占领机场后就生产战斗直升机来清理敌方步兵，这时我方步兵则可以尽情占领。中间的部队还是以步兵和战斗直升机为基础向上缓缓推进，到了中期就可以生产轰炸机对巨大海利姆的穴口进行最后的轰炸了。总体来说最后一关的难度并没有前



几关高。如果上屏不能很快消灭左上方的敌方海军，就传几架轰炸机上去，不然上屏不胜利的话，下屏最后一个内核每次给它的伤害只有1点。最后全军压上后就能终结地狱伏特的野心，期待已久的和平终于再次降临大地，《超级大战争DS》剧情模式全关卡300分作战计划也最终达成！

文 st.ant　编 马修

S U P E R

# 《超级军队战争》深入研究

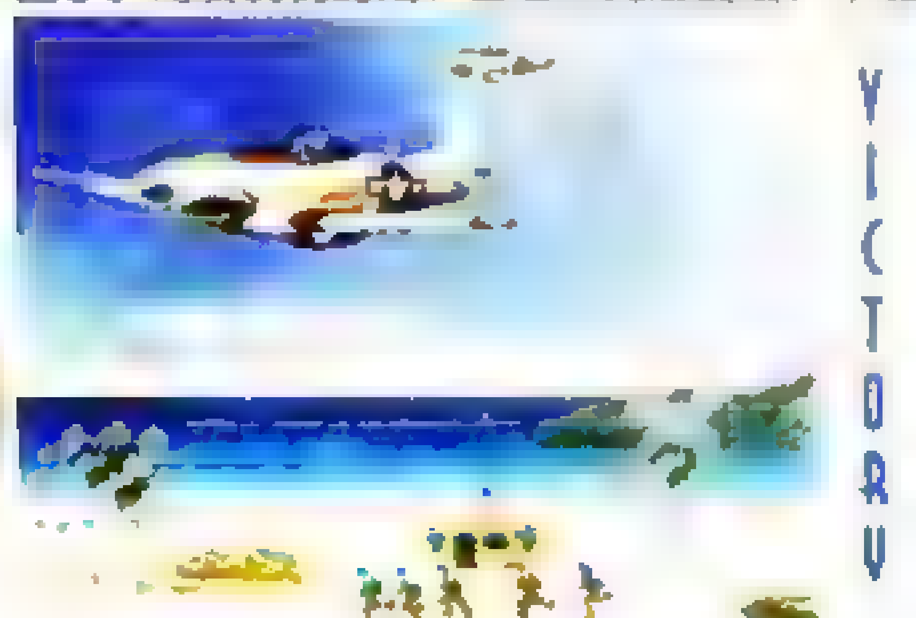
《超级军队战争》是一款非常刺激的游戏，驾驶飞机护送地面队伍的游戏方式使得游戏中充满了紧张感。以前马修曾做过粗略给大家作了简单介绍，时间关系使得介绍难免有些不周到之处。此次就由玩友献来《超级军队战争》的深入研究，很好地对游戏的一些细节做了解答，喜欢本作的玩家留意哦。

**1.虽然知道战斗机(FIGHTER)如何起飞和降落？但降落时还是经常坠毁，有没有什么经验？**

降落的方法有很多，只要在屏幕中间出现的LANDING MARKER指针停在蓝色区域时降落就可以了。如果TOO FAST或TOO SLOW就会坠毁。笔者的经验是：在降落时一般越过直升机停机坪时就不要按↑加速，而是要松开，再尽量贴近跑道飞，在速度降低到一定程度时LANDING MARKER指针会自动向中间移动，这时候按↑让指针到达蓝色区域再松开即可以最快速度完成着陆，补给，重新投入到战场中。

**2.游戏中的救护车有什么用？为什么在某些需要玩家亲自购买军队的关卡中会出现在购买单上？**

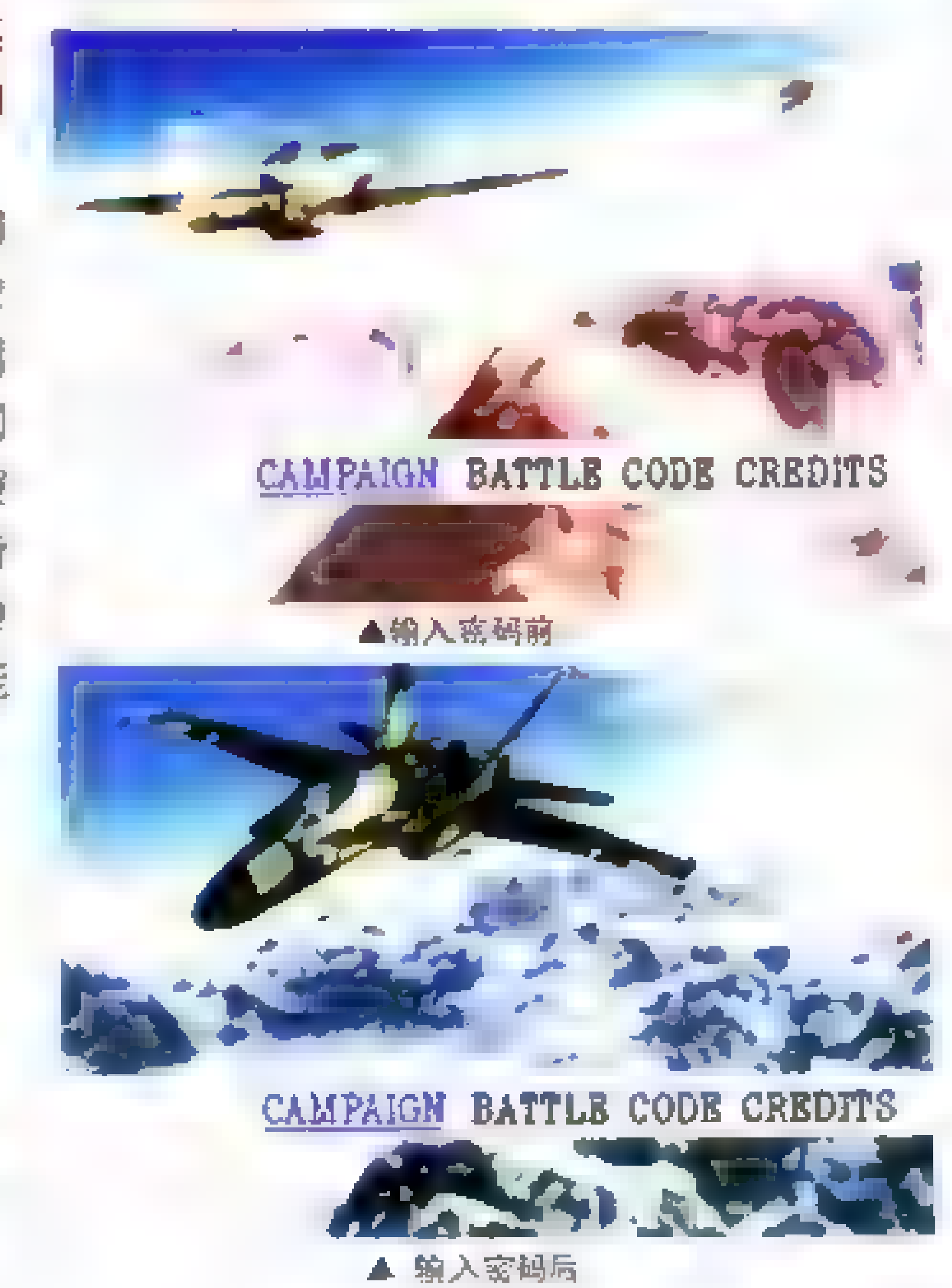
救护车虽然没有任何攻击力，但其价格却和导弹车、普通坦克一样，都为2 SUPPLIES，说明在游戏中救护车还是有作用的。敌军的飞机一般不会轻易炸掉救护车，如果我军的部队与救护车在一起，就可以避免被敌军轰炸。救护车这种保护作用有时候是出奇制敌的秘密武器，所以也就列入军队的购买单上了。需要说明的是，重型坦克速度慢，不能用救护车来保护。




**3.游戏通关后得到的密码444442有什么作用？**

**4.怎样得到隐藏的战斗机？**

这两个问题其实是同一个问题。游戏通关后会得到的现代战争密码(CODE MODERN WAR)：444442，输入这个密码后，密码输入栏并没有像输入关卡时发生变化，依旧变为本关原来密码，但进入战斗后，就发现敌我双方的战斗机都会变成速度极快的现代战机——隐藏战斗机获得！此外，导弹车的形态也会改变，细心的玩家会发现在输入该密码前后背景的变化。




▲输入密码前

▲输入密码后




**5.专家难度下每次游戏只有一次机会，稍不小心就要从头再来。怎样才能增加游戏机会？**

当四次击落敌军飞机时，屏幕左上角会出现EXTRA CREDIT的文字，这就表示增加了一次游戏机会。

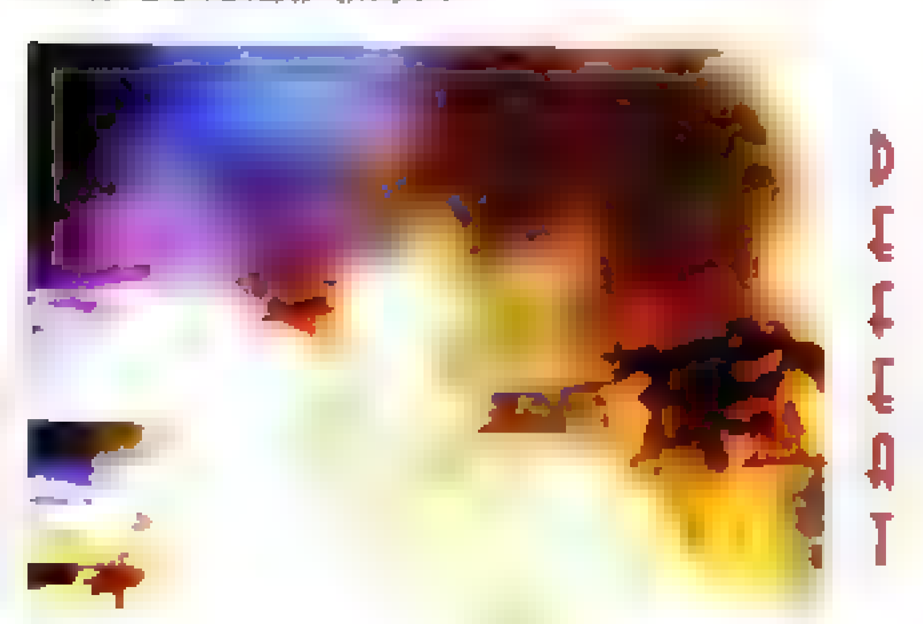
**6.游戏中的特殊武器有什么作用？**

特殊武器如下：

BIG WAVE：空降兵，战斗机的特殊武器。主要用于占领据点。

BROKEN ARROW：大轰炸，战斗机的特殊武器。注意不要误炸，一般用于轰炸敌军后方。

V2 ROCKET：V2火箭，直升飞机的特殊武器。只有直升飞机在停机坪方能使用，但射程有限，威力和BROKEN ARROW差不多，一般在敌军兵临城下时使用。特别要注意的是V2火箭可以被敌人炸掉！




**7.特殊武器的威力巨大，怎样才能增加特殊武器的使用机会呢？**

当得到20个ACCURACY POINTS时就可以增加特殊武器的使用机会(这时在屏幕左上角出现SPECIAL WEAPON WON的字样)。直升飞机救出10个平民可以得到20个ACCURACY POINTS；战斗机消灭重型坦克可得到6个ACCURACY POINTS，消灭其余单位得1个ACCURACY POINTS。

**8.游戏的要点是什么？**

1.要尽快消灭敌军的空中部队和重型坦克！

2.尽快占领更多的据点。战斗机用BIG WAVE，而直升飞机则可以载步兵快速飞往前线，这样就可以占领更多的据点，获得资源优势，购买更多更强的军队。




**9.游戏全部难度下各关的选关密码是多少？**

| 关卡 | 初级(EASY) | 普通(NOMAL) | 专家(EXPERT) |
|---|---|---|---|
| 1 | 222222 | 222222 | 222222 |
| 2 | 122888 | 222888 | 221888 |
| 3 | 121789 | 123789 | 113789 |
| 4 | 882244 | 882246 | 882222 |
| 5 | 248622 | 248624 | 248224 |
| 6 | 211786 | 214786 | 224786 |
| 7 | 684464 | 684463 | 684466 |
| 8 | 242887 | 244887 | 224887 |
| 9 | 322987 | 321987 | 324987 |
| 10 | 111114 | 111112 | 111116 |
| 11 | 137737 | 137731 | 137733 |
| 12 | 777322 | 777326 | 777346 |
| 13 | 448632 | 148632 | 144632 |
| 14 | 777332 | 777331 | 777431 |
| 15 | 124444 | 122444 | 142444 |
| 16 | 122846 | 222846 | 212846 |

THE END




## PSP VR网球 世界之旅

想在世界之旅（WORLD TOUR）模式里快速提高你的发球水平吗？那就来玩骄傲的狙击手（PRIZE SNIPER）这个小游戏吧，就是那个用发球击落传送带上物品的小游戏。这个小游戏中好像存在一个BUG，具体表现为有时传送带上的东西会莫名其妙地全部掉下来，从而让你获得极大的得分。我最高一次竟然得了65000多分，经验值狂升。具体的出现方法还不明确，但经过多次试验证明在以下情况之一比较容易出现：

1.发球力量达到MAX

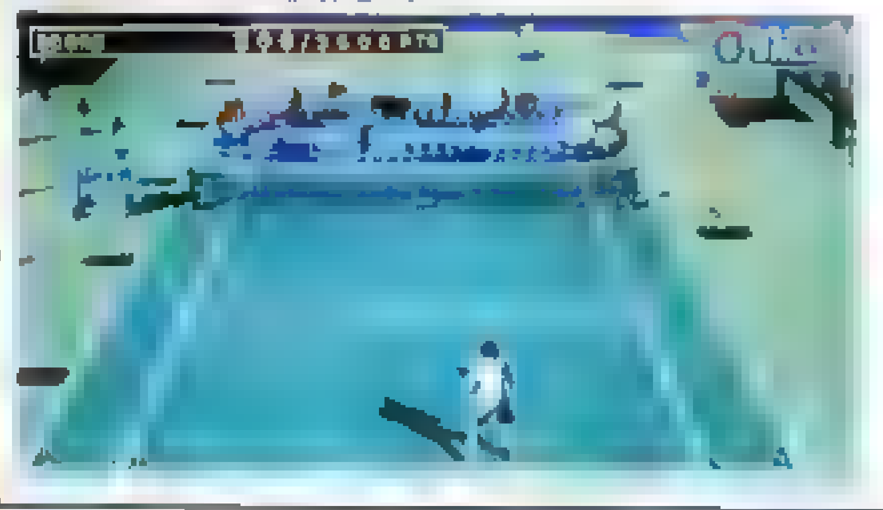
2.一个球击中多个物品

3.女选手出现机率更高

4.选手位于右侧发球时

5.尽量拖延时间，发球不要太快（开始自己发两球，就可以开始等待让电脑自己进行了）

如果有哪位读者研究出具体的出现方法，记得来信告诉我们哦。



## PSP 南梦宫博物馆

这款游戏中的《吃豆人》可以进行无线联机，但是必须每人都要有一张游戏碟，下面的方法可以让你只要一张碟便可进行双人联机。具体如下：

选择《吃豆人》的联机模式，新建联机游戏（“ゲームを开催をする”），然后会出现等待玩家加入的画面，此时将UMD拿出来，画面会出现提示，问是否中断游戏，选择“否”（いいえ），然后将UMD插入另一台PSP，进入游戏后选择加入联机。此后两台机都会出现LOADING，那就把UMD换着插入PSP，让它们读过去，都进入游戏后便OK了。虽然麻烦一点，但是的确可行。

——acci



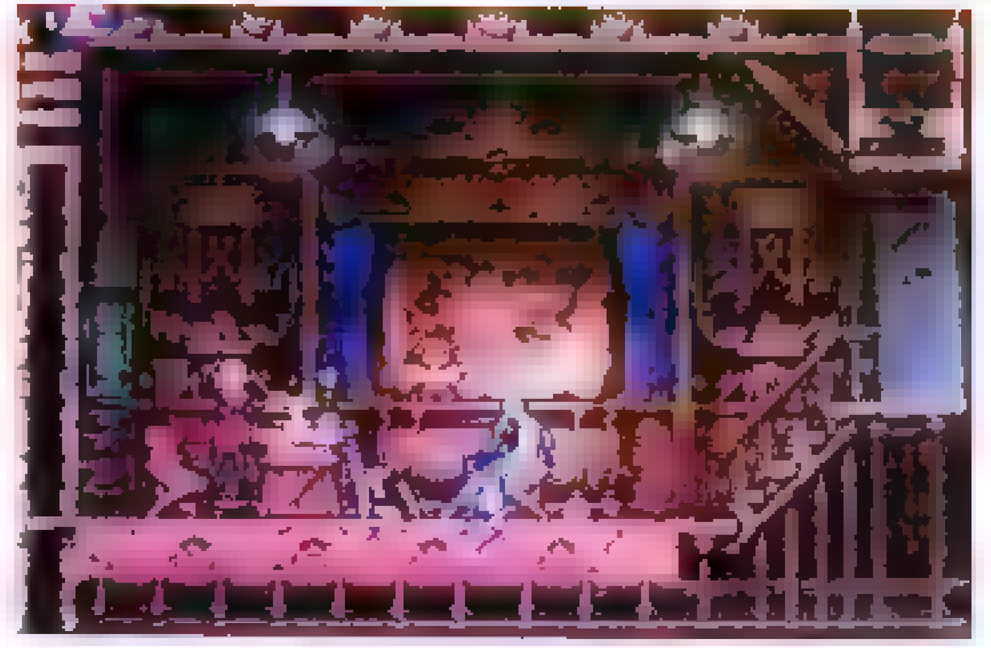

## PSP 水银

《水银》是一款颇具创意的游戏，玩起来很容易中毒，不过游戏难度不低，下面告诉大家一个秘技，一次开启所有关卡。

首先在主菜单选择双人联机模式，然后输入“HG？”作为签名，之后退出，然后开始正常游戏，在选择舞台的画面，同时按住L键和R键，再按下Select键便可开启所有关卡了。如果按住L+R再按一次Select便可关闭所有关卡。好了，快去试试吧。

——HG

上一辑的《苍月》攻略中已经提到了，《苍月》与GBA版《晓月》联动后可以获得提高物品掉落几率的戒指，其实，联动的效果不止如此。只要将《晓月》的卡带一直插在NDS中，然后去洋子那里，你会发现橱窗中多了一个弥娜的玩偶，而且她还在不断跳呢，非常可爱。不过这个没有太大的实际意义，好看而已。



▲看到橱窗中那个可爱的弥娜玩偶了吗?

## PSP 太鼓之达人 携带版

开始新游戏时，输入自己的名字为“たいこの”，确定后返回刚才的选择画面，按Start键，选择“名前を编集”，将签名重新改名为“たつじん”，确定后再次返回，再按Start键编辑签名，最后输入“はたぶる”，成功后会听到一声特别的音效，之后进入游戏，随便选一首曲子，即使乱打一通，最后的得分也会是“99999”，于是称号一下子便可达到最高的“大达人”。是不是很强的秘技啊？其实输入的那些日文字，连起来读就是本作的标题——《太鼓之达人 携带版》



▲一下子就达成“大达人”的称号了

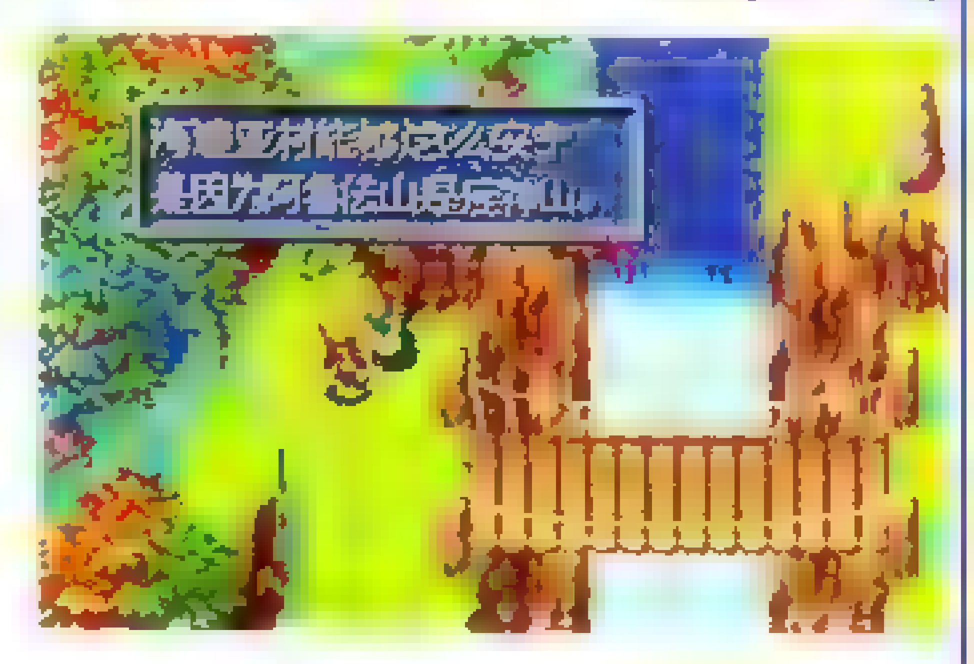
## GBA 黄金太阳 开启的封印(汉化版)

在第二个沙漠，红色的龙卷风恐龙BOSS可以无限次打，只要走出沙漠再进入便可，一次金钱六千多，并且还可获得一个HP全回复的道具。

同样在上面的BOSS处，上方有一个山洞，站在洞口使用一个魔法(具体的自己试)，再进入山洞想离开时，突然画面一花，回到游戏的第一个村子，此为快速“回家之法”，即劫钱溜跑之策。

当游戏时间达到十多小时后，估计到了游戏中后期，在“毕比灯塔”附近四键齐按重新启动，在汉化版会出现死机，然后关机再开机，用快速回到最后一个教会的秘技读取游戏，会出现一段文字：“数据被损坏，重新载入”，再用正常方法读取游戏，进入游戏后会惊奇地发现，游戏的时间重新计算了，即从“0 00”开始算起。虽然时间重新计算，但是游戏进入依然，于是可以用很少的时间通关，最后可以向别人炫耀自己的快速通关。哈哈，此为本人发明的“时间大挪移”。

——广西 思源



文 江西恐龙 编 LIKY



# 掌上小精灵
## ——Game Boy Micro火速评测



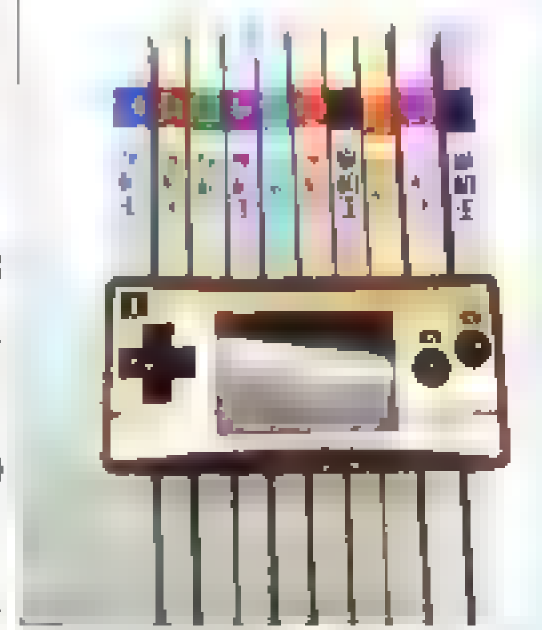
Game Boy Micro（以下简称GBM），是GBA灵魂的延续，也是任天堂灵魂的延续……

正如任天堂社长岩田聪所说"NDS是创新的扩展，GBM则是时尚的扩展"。任天堂在掌机领域里凭借着明锐的观察力及雄厚的技术力一直称霸群雄。这一次推出GBM，其目的正是延续GBA的生命。这台以"超小"而著称的新型手掌机全面兼容一千多款GBA软件，造型小巧、外形美观正是它最大的优点。和GBM同时推出的多媒体配件"PLAY-YAN MICRO"更是可以让GBM播放高音质、高画质的影音文件。这款新产品在任天堂的悉心包装下显得时尚味十足。有多少GBA玩家能抵档住这次诱惑呢？



▲任天堂的时尚新掌机GBM已经火爆上市

自从2005年5月19日E3展上GBM首次亮相，一直到8月18日任天堂公布GBM发售日及售价，再到9月13日GBM正式发售，其间只相隔了3个多月。历史上的1985年9月13日，正是任天堂看家大作《超级马里奥兄弟》在FC上发售的日子，任天堂选择在20年后的同一天发售GBM，可谓意义重大。一方面为了纪念那款风靡全球的游戏诞生20周年，另一方面似乎也在宣告着"任天堂的游戏给全世界玩家带来了20年欢乐，而我们也将继续为大家提供无穷的欢乐。从第一次亮相到正式发售之间的三个多月里，大部分掌机玩友的好奇及期待之心被膨胀到了极限。GBM到底有多大？画面效果如何？玩游戏时手感好吗？希望笔者于第一时间推出的这份评测，能满足您的好奇心。



▲GBM的长度大约和10本《掌机王SP》的厚度相当（当然是没有加页的《掌机王SP》）

9月11日凌晨1点，笔者第一时间于广州某网络商人家中入手GBM。当初任天堂宣布首发面板有5种，分别为FC手柄纪念色、银色、黑色、淡蓝色、粉红色。笔者挑选的正是FC手柄纪念色。（喜欢其它颜色的朋友可别对着我扔香蕉皮，毕竟FC手柄纪念版有收藏价值啊……）



▲据闻，GBM的首发出货量为25万台，其中大部分都为FC手柄纪念版的预定。

拿到心爱的机器后，笔者急不可待地打车回到家中。这时候小区内夜深人静，家家户户都已经熄灯入睡了。不过此时笔者激动的心情却怎么也无法平息下来，要知道日本玩家可是要2天后才能拿到手呢。我真想对着那些已经入睡的邻居呼喊："我买到GBM啦——"（故意将"啦"字拖长语调…）

到家之后，第一时间便是将GBM的包装与PSP、NDS、SP比较。小巧的GBM长方体盒子感觉很精致。包装盒的正面是等大的GBM主机，而且照片中GBM的颜色、包装盒四周的颜色和实际机器的颜色都对应。一行英文字母"GAME BOY MICRO"在90度翻转印刷在包装盒正面左侧。"FC手柄纪念版"GBM的包装盒上有一个醒目的"马里奥20周年纪念"的标志。GBM主机的背面也印有同样的标志，而普通四色的包装上都没有这个标志。


▲在目前主流的几款掌机中，GBM的包装是最小巧的

拆开包装盒，从里面取出布袋、GBM主机、110V专用电源、说明书四件物品。这一次老任竟然附送GBM专用黑色布袋，真是感动…布袋的手感非常好，平时用它可以很好地保护GBM。不过说实话，GBM的盒子实在是省钱，里面的压力缓冲垫全是用简简单单的硬纸板折叠而成，给人感觉这就像是幼儿园的折纸比赛作品。虽然说在运输途中可以保证GBM受到安全保护，但是到了玩家手


▲说明书、宣传册、任天堂俱乐部点卡、充电器、布袋、GBM，一个都不能少……

中之后，恐怕能做到完美收藏的人为数不多，因为只要稍用力，盒子就容易变形起褶皱，喜欢收藏的玩家可能这次要失望了。

GBM电源的外形和日版GBA SP电源的外形很像，市电金属片插口也是采用折叠式设计。不过掌机端插口则扁平了很多，看来是无法和GBA SP通用电源了。由于电压为100V，因此在接电之前，必须加挂一个220V-100V的变压器。想使用220V电源的朋友，可以考虑在今后购买组装电源，或者干脆等香港行货版GBM出了之后再购买机器。


▲就因为一个小小的通信对战口做出了改动，变压器DC端插口也跟着变了，徒增不少麻烦

因为机器本身在出厂时有余电，因此可以顺利开机。笔者迫不及待的将GBA卡插入插槽，并打开机器。伴随着一阵熟悉的GBA开机音乐，华丽的屏幕亮晶晶地展现在笔者面前。真是感动啊……

在彻底地试用GBM之前，先让我们回顾一下任天堂公开的GBM数据：

| | |
|---|---|
| 商品名 | GAME BOY MICRO |
| 屏幕 | 透过型TFT彩色液晶屏<br>（有5阶段亮度调整） |
| 画面尺寸 | 2.0英寸（28.32mm×42.48mm） |
| 分辨率 | 240×160 |
| 发色数 | 32000色 |
| CPU | 32bit RISC-CPU + 8bit CISC-CPU |
| 记忆体 | 288KB WRAM + 96KB VRAM<br>（全部内置CPU） |
| 使用电源 | 内置可充电锂电池 |
| 电池持续时间 | 约8—10小时 |
| 充电时间 | 约2.5小时（电池完全无电状态） |
| 充电时最大消耗电力 | 约1.8瓦 |
| 外形尺寸 | 宽50.0毫米×长101.0毫米<br>×高17.2毫米 |
| 重量 | 80g |

大家可以看到，GBM和GBA最大的差异之一便是外形及屏幕的变更。GBM和GBA SP一样，屏幕的分辨率同为240X160，但是屏幕尺寸却小了很多，这意味着液晶点阵缩小了。仔细地查看GBM的屏幕，笔者很难辨认出液晶点阵之间的间距，屏幕将不再有

GBA SP那种“网格”感觉。画面在如此高密度液晶点阵的“堆积”之下显得效果非凡。

GBM的发色数虽然同为32000色，但是由于GBM改用了优质透过型TFT屏幕，所以显示效果比GBA SP要好了很多。

那么何谓TFT屏幕呢？TFT是Thin Film Translstor的缩写，即薄膜场效应晶体管，属于有源矩阵液晶显示器中的一种。TFT液晶屏的背部设置有特殊光管，可以“主动的”对屏幕上的各个独立的像素进行控制，这也就是所谓的主动矩阵TFT(activematrixTFT)的来历，这样设计的好处是可以大大地提高反应时间。早在GBC时代，任天堂便开始采用TFT屏幕作为显示设备。当初WSC诞生时的最大败笔，正是WSC采用了STN屏幕，残影严重的STN屏幕比GBC的TFT屏幕差了很多。虽然Bandai其后推出采用TFT屏幕的WS SC，但已无力回天，最终败于GBC脚下。


▲同样为32000色TFT屏幕，显示效果的差距真让人吃惊。

TFT屏幕根据用料、发色数、响应时间的不同，也分很多种类。任何一项数据如果有所差异，那么两种屏幕之间的显示效果则一定会有差异。比如目前GBM的透过型TFT屏幕，其显示效果就比GBA SP的前光TFT屏幕效果要好很多。背光和前光的差距是非常明显的。又如NGPC的屏幕同样比GBA SP显得亮丽，这都是用料不同的结果。

从发色数上看TFT屏幕，目前一般分4096色、32000色、65000色、260000色等等。这里所谓的发色数，指的是该屏幕显示色彩的最大范围，在这个范围之外的颜色，屏幕是无法正确显示的。很多玩家都将发色数理解成了“在屏幕上同时显示出这么多颜色”。实际上这是个很明显的错误。(只可惜现在厂商公布新掌机，都只公布组最大发色数，而对于“同显色”则闭口不提了)

大自然的发色数虽然接近无限，不过在一定程度上，数万色的显示效果已经可以勉强表现真实的大自然。在笔记本、手机等数码领域中，“发色数”给设备带来的变更要远低于“用料”给设备带来的变更。

举个例子，诺基亚推出的QD手机，采用的是QD采用的是4096色TFT背光屏幕，而GBA SP采用的是32000色前光TFT屏幕。如果在QD和GBA SP上同时显示同一张图片。大家觉得这两种屏幕哪一种的显示效果好呢？从理论上来说32000色应该强于4096色。但是请注意32000以及4096只是可用色最大范围，前面已经说过了，可供选择的色彩范围和同屏显示的色彩是两码事。受发光方式以及图片来源的限制，4096色和32000色之间的差异已经不那么重要。在这两种设备上比拼的将会是屏幕用料（例如采用何种发光方式），而不是发色数。

最后的比较结果你会发现QD的显示效果在某一程度上可以说比GBA SP好。这是因为QD的背光掩盖了自己发色数不足的缺陷，而GBA SP的前光则“拖累”了屏幕的高发色数。

如果你将4096色的QD和65000色索爱K700相比，你还将发现在显示同一张图片时，两者之间的差距要小于QD和GBA SP的差距。这是因为QD和K700同样采用背光TFT屏幕，在图片同屏显示颜色数量不是很大的情况下，QD的显示效果足以接近K700。发色数所起的作用在这类屏幕之间已经显得不那么明显。

谈了那么多，该做一做“实地考察”了。笔者在GBM、NDS、GBA SP上同时运行《牧场物语》，并将游戏截图放入摩托罗拉MPX220手机、PSP当中，这时候将全部设备放在一起拍张照，大家觉得哪个设备的显


▲这张照片说明了一切……

示效果要好呢？这5种设备都是采用TFT屏幕，发色数分别为：

PSP：1677万色

NDS：26万色

MOTO MPX220：65536色

GBA SP：32000色

GBM：32000色

从照片中不难看出：显示效果最出众的为SONY的PSP。其次则为MOTO MPX220或者GBM，而NDS的26万色显示效果竟然比GBM要稍逊，真是让人感到吃惊。GBA SP的显示效果无情地被抛在了后头，它和其他任何一台设备都是无法比较的。

同样是32000色屏幕，GBM的效果要大大的优于GBA SP。这再一次验证了"用料"所起的作用。背光显示的TFT屏幕彻底将前光显示的TFT屏幕击败！这次小小的对比说明了一个事实，那就是老任这次在GBM屏幕上的用料实在是厚道。至少接近中高端手机的用料了。

激动地比较完屏幕之后，啥也不管，接下来就该静静的观察一下这台心爱的GBM喽！

这台FC手柄纪念版GBM主机，其外形尺寸为宽50.0毫米×长101.0毫米×高17.2毫米，这些数据虽然在8月份便已经得知了，不过当笔者将GBM拿到手中时，还是有些惊讶。GBM实在是太小巧了，很酷！不过GBM的长度比我想象中要大。





◀▲流线型结构、铝制外壳，任天堂对GBM的外形塑造非常成功。

大家可不要误会哦，GBM还不至于长到过分的程度。现在让我们来将GBM和SP堆放在一起，比较一下你就会发现：GBM的长度要超过SP，这一点至少可以让那些担心手感的朋友安心了。只要你对GBA SP的按键布局没有异议，那么你一定会满足GBM的按键布局。不管用GBM玩格斗游戏，还是射击游戏，或是动作游戏，手感绝对不比SP差哦。

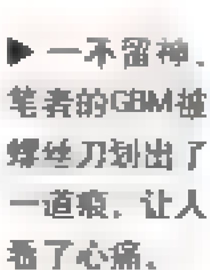


▲NDS、PSP、GBA SP、GBM，这里面手感最好的掌机正是GBM。

GBM整台主机仅为80克，这绝对是现今为止最轻的手掌机。要知道任天堂的GBP重量就为130克，GBA为140克。（都为包含了电池的重量）笔者将GBM拿在手上，有一种"几乎没拿东西"的错觉。（汗，可能是太激动的缘故）笔者从身边拿来一些事物进行比较，不管是手机、文具盒、或者是PSP电源，都要比GBM重，惟一感到和GBM重量相当的，可能就是我那光电鼠标。

GBM破天荒地采用了铝制外壳，这在任天堂的掌机史上是首次，铝制外壳的手感很好，感觉很结实。笔者用手对着外壳用力按，并未感到不牢固。铝制外壳手感虽好，不过却有个令人担忧的隐患。笔者发现表层涂漆很薄，一不小心稍有划伤的话，就会露出银白的铝质材料。日后若是不慎将GBM掉在地上，一定会磕出一个明显的白痕。下图中那个白色缺口就是笔者不小心用螺丝刀划出的痕迹。看来GBM的外壳设计终究不算完美，所以笔者在此建议大家小心爱护好自己的GBM喽。

（到目前为止，PSP外壳的缺点为容易脏，NDS外壳的缺点为容易掉色，GBM外壳的缺点为"虽然不那么容易掉色，但是一旦掉了色，后果比NDS还要严重"。看来要设计出一台超完美的手掌机，还需我们静心等待。





▶一不留神，笔者的GBM被螺丝刀划出了一道痕，让人看了心痛。

GBM的十字键和a、b键都采用黑色硬塑料。这和GBM的"可更换面板"的设计有关，毕竟黑色可以和任意颜色相匹配。不管日后玩家更换何种花花绿绿颜色的面板，黑色按键都可以很好的与面板搭配。在十字键的四个角上，有四道很明显的白带，这样可以让初次接触GBM的用户很明确地了解这四个方向按键的作用。而a、b键上的字符也同样使用白带。这是任天堂首次用小写字符标明"a、b按键"，目的是为了突出主机的小巧以及流线型设计，小写的a、b给人一种很Q的感觉，非常可爱！

让我们把视线从面板上转移到主机上端，大家可以发现这次GBM的L、R键采用了金属材质，而且形状和主机的流线型造型一致。金属的按键让GBM充满了科技感。L、R键的受力点在里侧，刚好就是标有"L"、"R"的位置（这和NDS是刚好相反的，NDS的受力点在L、R键的外侧）。这两个键按下去的手感和GBA、GBA SP很接近，都会发出"喀哒、喀哒"的细微声音。


▲GBM的整体设计不失简洁与大方，这是对"时尚"的最佳诠释。

L、R键中间的是通信对战接口，不过这一次很遗憾，接口是全新设计的，和以往的GBA、GBA SP的通信接口都不对应。表面上解释的借口似乎是"为了符合GBM的小巧外形，我们不得不重新设计通信对战接口"。但我估计老任这样做的目的还是为了多赚一笔吧（GBA SP的通信口安排到这里的话，根本不会占多余的空间）。任天堂不仅推出GBM专用对战线，而且还推出的GBM转GBA/GBA SP用的转接线。线的价格都在1000日元以上。价格说高不高，说低不低。不管价钱是多少，巧妙地将主机的售价转移到配件身上猛赚一笔，这种重复赚钱的手法实在是有点让人汗颜。

之前很多人在猜测GBM按键的导电装置采用的是什么材料，是GBA式的导电橡胶？还是GBA SP式的导电金属片？现在经过笔者亲手试验过后，谜底已经公开了，GBM正是采用导电橡胶。一直对GBA SP的按键用料耿耿于怀的玩家们可以将心底那块大石头放下了。这次任天堂出品的GBM，其按键手感将是和GBA几乎一样的！笔者试着用GBM玩了《格斗之王EX2》、《少年街霸3》，手感非常棒！顺摇、反摇、斜跳、蹲防均可以顺利发出。轻轻地按十字键，可以感受到任天堂手柄的一贯韧性，塑料按键和导电胶之间的摩擦产生的轻微声响非常动听。（汗自己一个）

接下来我们再来看一下GBM的外观布局。从外形设计上来说GBM呈现出一种很奇怪的"内凹"形状，因为它的上下两端分别有个过度层，这两层会让人误会以为GBM的面板也是向中间凹陷的。而实际上呢，GBM的面板既不是凹陷的，也不是平的，而是呈一道弧线凸起状，这有点类似已经淘汰的球面显示器呢。

在下面那一层过度层，安置着标准的SELECT和START两个按键。可不要小看这两个按键哦。实际上这两行字母都是透明的，内部的电路上安置着一组蓝、红色发光电阻。在正常启动时，SELECT和START会发出幽雅的淡蓝色光芒，而且还会随着GAME BOY的晃动而闪三下，非常有趣。不过开启之后就没有光芒了。可能这是任天堂为了省电而作出的设计。（有些遗憾哦，如果会一直闪蓝光的话，那就酷呆了）而当主机电量不足时，它们就会一直显示出红色。这个设计和之前的GBA以及GBA SP都是一样的，非常贴切用户，这样一来可以避免忘记记录的尴尬局面。如果你将充电器插上，你会发现充电的时候则是一直亮着蓝光的。


▲SELCET与START按键散发出幽雅的淡蓝色光芒

接下来让我们看看GBM的右侧，在侧面有一组类似手机调节话筒音量的按键。按键的旁边标记着"声音、亮度"的图形标志。

GBM的设计方案是这样的——侧键在默认状态下为调节音量。按上就是增大音量，按下就是减小音量。让笔者有些遗憾的是，GBM的最大音量比GBA SP还要小，更不要说和NDS比了。这样GBM便无法在人多的地方玩了。

如果用户要调整GBM屏幕的亮度，则按住L键不放，通过侧键上下调节。GBM屏幕的亮度一共有5种阶段可供调节。玩家在调节好亮度之后关机，再开机的话会默认为上一次调节过的亮度。

这5种明暗程度，最暗的情况比较适合用来阅读小说，而最亮的情况当然是用来玩游戏喽。笔者经过实验发现，在最亮的情况下，GBM显示GBA游戏画面的效果，已经大大的超过了NDS。不管是亮度或是颜色的鲜艳程度都要比NDS好，这可让NDS的26万色汗颜啊

将音量键和亮度调节键合二为一，这样设计的好处是节省按键数量、降低制造成本，同时也带来"科技感"(虽然少部分用户并不觉得)。不过这样做的缺点则是很容易导致某些不喜欢阅读说明书的用户不知道如何调节GBM的亮度。

再来看看GBM的其他方位的设计。在主机左侧，有两个凹洞及一颗十字螺丝。凹洞的作用是为了方便拆卸GBM面板，至于十字螺丝，很显然是电池盖专用电池啦。在GBA SP的设计中，任天堂就是这么做的——电池盖上的电池用十字螺丝，除此以外，包括主板、外壳上的所有螺丝都用三叉螺丝。不过这次GBM在电池仓内还使用了几颗十字螺丝。究竟为何，笔者不得而知。

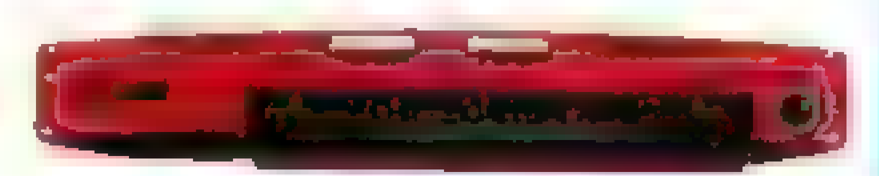


▲在电池仓的电池下方，分布着6颗关键的螺丝，很奇怪里面有十字型也有三叉型

主机采用三叉螺丝的原因，是为了防止玩家自行拆卸主机以造成不必要的麻烦，而电池盖采用十字螺丝的原因，则为了方便玩家更换电池。这个小细节也从侧面反应了任天堂的细心之处。

在GBM的右侧，是前面提过的音量/亮度调节钮，这一端有两颗三叉螺丝。在这一面稍靠上的位置，有一个挂绳孔，玩家可以将自己喜爱的挂绳挂在上面，不过笔者提醒大家不要将一些有坚硬饰物挂在上面哦，不然在运动的时候，很容易划伤GBM外壳以及面版。

最后大家随我来观察一下GBM的下端，在左边是电源开关，这个开关和GBC、GBA的电源开关很接近，看来是老任的一贯设计作风。中间偏右点的那个黑洞正是GBA卡带插槽。需要提醒大家的是GBM只能运行GBA软件，而无法运行GB以及GBC软件哦。该卡带插槽所处的位置无法做到左右对称，倒也无所谓。可能这正是在近几年数码产品设计里流行的"不对称美"吧。



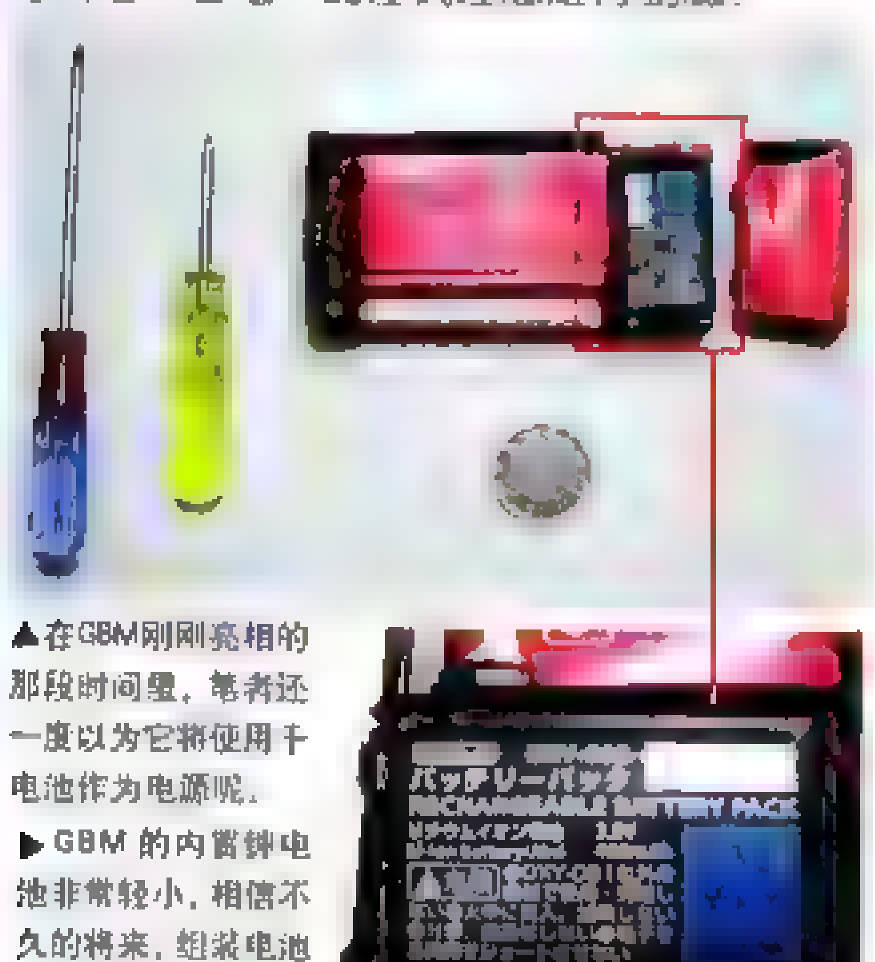
▲GBA卡带插槽偏向主机右边，一开始还有些不适应呢，习惯就好了

在GBA卡带插槽的右边，还有个圆圆插孔，这正是标准的3.5毫米立体声耳机插孔。感谢任天堂，这次终于还大家一个方便。再也不用去买该死的耳机转接口了。用耳机试过GBM之后，发现音质和GBA、NDS几乎一样，未听出明显差别。

GBM卡带插槽的里外设计，和以往GBA、GBA SP一样。插卡时发出的清脆声音依旧动听，GBA卡插入插槽之后，和GBM的整体外观也相一致，让人感觉非常完美

最后我们将视线转移到GBM的背面，在从正上方观看，以L键的尽头为起点，在GBM背面划了一条分界线。在主机背面中央，印刷了GBM的一些信息数据，"充电式电池内藏"以及"环保回收"的标识都很显眼。右边这一块正是电池盖。用十字螺丝刀将侧面的螺丝拆卸之后，可以看到下面安置着一块可充电锂电池。该电池有两条连线连接着主板，由于与主板相接的地方设计有小型插座，因此玩家可以很轻松地拆卸电池。电池上面的标识显示着"3.7V 460mAh"。GBA SP所使用的是600mAh锂电池，而NDS则使用850mAh

锂电池。相比之下，GBM的电池容量虽然不算大，但官方所宣称的"6～10小时使用时间"还是可以满足正常娱乐需求的。经过笔者实际测试，用GBM玩《牧场物语》，让主机保持最大亮度，音量调到最高，让其自行运行。最后的测试结果为7小时左右。任天堂在设计掌机时一直很注重用电问题，如此看来GBM将会把"省电"的任式理念进行到底！



▲在GBM刚刚亮相的那段时间里，笔者还一度以为它将使用干电池作为电源呢。

▶GBM的内置锂电池非常轻小，相信不久的将来，组装电池将大量上市。

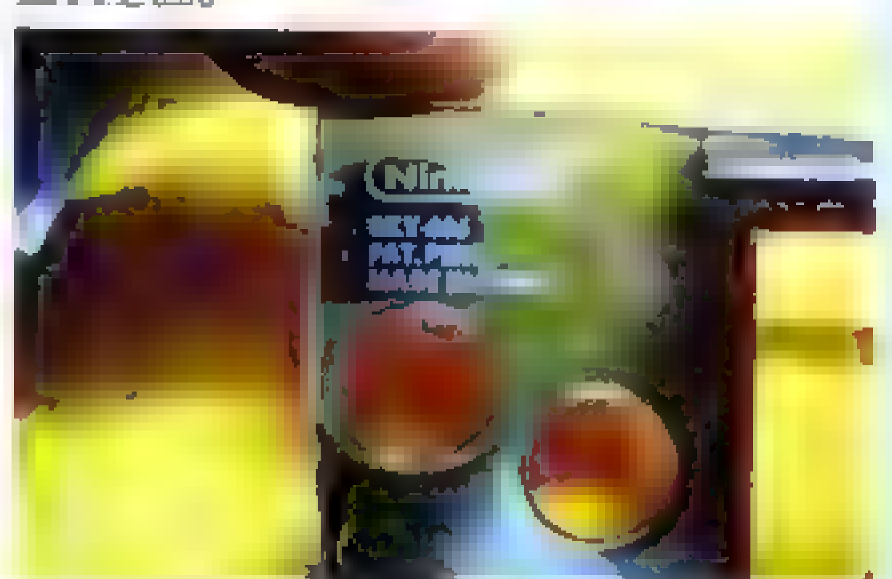
将GBM全身上下都看遍了之后，让我们来耐心地观察一下GBM的面板吧。

GBM的面板设计可谓掌机界一大创举，以前我们要为心爱的GBC或者GBA更换外壳，不仅要忍受组装外壳低劣的质量(原装全新外壳市面上根本无售)，还要忍受100%几率会进灰的烦恼。现在GBM用户可以向不能更换"身份"的日子说再见了。GBM的面版非常容易拆卸，在GBM主机的两端边缘处，分别有两个隐藏卡槽，右边的两个卡槽为插入式。而左边的则为强制扣入式。如果玩家想更换自己的面板，只需要用坚硬的笔状物对准面版左侧的凹洞插下即可，面板会自动退出挂勾状态。



▲建议大家找一些圆滑的笔状物来插这个孔，这不，笔者已经把GBM给捅伤了。

玩家只需稍用力便可将面板掰起，随后便可以将面板取下。而安装面版也是简单之至，不需要任何工具，只需将面版的右端对准位置，让面板上的两个塑料卡口插入主机右端的两个隐藏卡槽里，然后将面板轻轻放下，随后对准面板左端稍加用力便可以扣在GBM主机上面。



▲FC手柄面板竟然是"中国制造"，看来今后GBM的生产线也会和SP一样转移到中国

在GBM主机上印刻有一道面板形状的凹槽，面版正是顺着这道凹槽安装上去的，也就是说面版的最外端仍处于GBM主机的包围当中，当面板扣入凹槽当中后，面板和主机之间的缝隙几乎没有，设计得很完美。笔者试着摇了摇GBM，面板并未发出任何轻微碰撞声响。从这个设计看来，长时间使用GBM之后屏幕内进灰的可能性不大。



▲面板可以和主机完美吻合，大家不必担心日后会不小心掉下来。

此外，GBM的液晶屏幕与面板透明玻璃之间的空间并不是密封式的，有大约2毫米的高度差，这个空间结构和GBA、GBA SP的屏幕结构一样，所不同的是GBA、GBA SP的屏幕里端是完全密封式的，一旦用户擅自开启，势必进灰。由于GBA、GBA SP的外屏塑料里层和外层用料不一，外层可以经受住一定程度的摩擦，但里层非常娇嫩，一旦擦拭便一定会留下痕迹，这个问题曾经一度困扰过众DIY玩家。

而GBM的屏幕里端采用非封闭式。笔者将面版取下，用眼镜布擦了擦面板的外层——没有留下划痕。接着擦了擦里层——同样没有留下划痕。如果有灰尘黏附在屏幕上，此时用高档眼镜布轻轻擦拭即可。也就是说到目前为止液晶板是完全裸露在外界的，而且相关的地方都可以随意擦拭，不会留下划痕。这个设计倒也算任天堂向"进灰"发出的挑战。这其实就和大部分诺基亚手机一样的。"进灰既然难免，那我就干脆无视好了，外壳我设计成可更换式的，看你灰尘能把我怎么样？"估计任天堂正是这样想的吧。


▲刚拆下面板时，液晶面板上干净无比，一粒灰尘都看不到

在几分钟过后，笔者很快发现液晶屏上已经沾附了一些灰尘。说曹操，曹操到呢。心痛之余，只好耐心的一次又一次地用眼镜布擦拭，当擦拭到只剩下不明显的几粒灰尘时，一口气将面板安了回去。眼不见心不烦啊，由此可见，进灰的问题仍旧没有解决，反而注定了在更换面板的过程中，势必会黏附上灰尘，因此今后大家在为自己心爱的GBM更换面板的时候，请到"刚洗完澡的浴室"等类似的场所快速更换吧。


▲5分钟过后，液晶面板就变成这样子了，所以说换面板一定要快。

GBM原装面板的单独售价为人民币80元左右。既然GBM是采用这样的换壳设计，那么大家在购买主机的时候便要考虑好自己买哪一种颜色的"母机"了。因为面板可更换，但机身不可更换。例如你买的是蓝色主机，那么今后不管你为它更换什么面板，其机身一定是蓝色的。如果你为它更换红色面板，那样将会是"红＋蓝"的搭配。有些不是很美观的颜色搭配大家都要考虑到，以免到时候买到心爱的限定版面板，换上去之后却发现不好看。

笔者觉得FC纪念版、蓝色、粉红色主机都很好看，但不一定适合更换面板。银白色及黑色倒是不错，配任何颜色都不至于突兀。如何选择你所喜欢的颜色，这都看大家自己的决定啦。


▲蓝色GBM与黑色GBM互换面板，效果似乎不错哦。

将面板拆下之后，主机的里层面板就完全裸露于外界，说实话里层的结构有些难看，不规则的凹槽里里外外乱爬着。在十字键的上下各有两个螺丝孔，孔内已然看到插着螺丝，这是电池仓内三叉螺丝的"地盘"。在b键的上方有一个深陷下去的小圆洞，里面有个可调旋钮，这是屏幕对比度调节旋钮，在GBC、GBA、GBA SP、NDS的电池仓内都有看到过这玩意。笔者在不同的掌机上实验过多次，发现结果都是一样的

调节得少的话，变化不明显，而如果顺时针调多了，屏幕会闪得很厉害，如果逆时针调了，画面则会严重发灰。总之建议大家不要乱调。

好了，最后让我们来为这台GBM做个小小的总结：

**优点——**

1.主机外形设计一流，超轻重量以及超小体型都是吸引人的地方。

2.屏幕显示效果出众，可以说远超GBA SP。

3.操作手感优秀。

4.可更换面板的设计也可以满足消费者不同程度的炫耀心理。

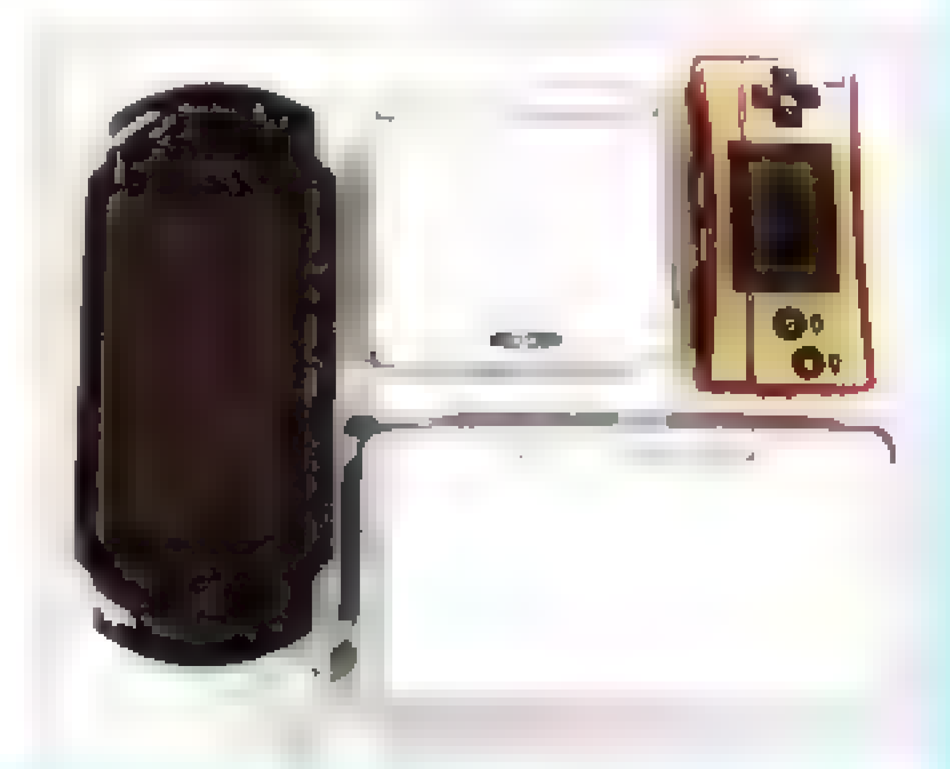
**缺点——**

1.可更换面板直接导致的后果就是屏幕内容易进灰。

2.铝制外壳存在着"被划伤之后导致永久性掉色"的隐患。

3.高达900元的售价让人觉得有些不划算。

亲爱的读者朋友，您打算购入GBM吗？



文 江西恐龙 编 马修

# 掌机市场扫描




每年的9月7日或8日为“白露”节气。顾名思意，白露是气温渐凉，夜来草木上可见到白色露水的意思。白露一过，也就意味着收获的季节到来啦。9月13日发售的GBM更是为这个金秋之季增添了一分喜庆色彩，最近掌机市场的行情又有些什么变动呢？

9月初，普通版PSP由原先的1600元涨到了1668元。而豪华版PSP则由1820元降到了1808元。香港豪华版PSP售价1838元，比日版豪华版贵了30元。表面上看起来PSP的售价稍有抬头的趋势，但实际上综合说来PSP还是呈现着降价趋势。为什么这么说呢？因为据笔者观察，发现市面上已经很难看到真正的普通版PSP了，现在商家所谓的“普通版”，就是扣下豪华版所赠送的配件而已。1668元和1808元相比，差价仅为140元。难道那些配件商家会以140元出售吗？很显然普通版PSP的售价已经和市场脱轨，它的存在就如1.51版PSP一般只是商家赚钱的幌子。在这种情况下，大部分玩家宁愿选择购买豪华版PSP。

PSP游戏破解速度已经和正版UMD出版速度扯平，如此局势当然无法让商家对正版市场抱有任何希望。玩家们也纷纷购买高容量记忆棒用来玩破解游戏，最近市场上PSP新作都难得看到有卖。

GBM虽然在日本首发时间为9月13日，但是香港于9月10日便开始销售。广州各大游戏店虽然当日未见有货，但是网上有渠道的商人已经在开始叫卖，当日的开价在920~1050元不等，这个售价比日本首发价格12000日元稍贵。首发的GBM有FC手柄纪念色以及银、黑、淡蓝、粉红四种颜色选择。相信广州各游戏店也能够在11日左右上货。

DS方面，NDS售价持续下跌，8月末还是1040，到了9月初便已经是980元了。而iDS的普通版单机也渐渐初现市场，目前售价为1180元。如果想一并购入那两个首发游戏，则全套售价为1518元。根据笔者了解，首发版iDS的保修期限为1年，必须连游戏一起购买；而普通版iDS的保修期限为6个月，可单买机器。想买首发版iDS的朋友可能要失望了，因为该版本已经无货，目前只能买到普通单机版。

在购买NDS或者iDS主机时，上辑我曾经向大家提示过转轴的改良问题。实际上不管是凸点、转轴，大家在购买NDS时还要注意的一点就是上下屏的亮度问题。经过笔者多次购机经验发现：有一些生产批次的NDS（iDS）的上下双屏实际上存在着亮度不统一的情况。如图所示：左边的为旧版NDS，右边的为新版NDS。左边机器的上下屏幕发光均匀，右边机器的上屏要明显偏亮。（色温高的话偏冷色，色温低的话偏暖色。）

当然，这种现象和新旧版本无关，只和生产批次有关。因为根据调查发现也有些老版的NDS的上屏也有偏亮的。（甚至也有各种杂七杂八的屏幕情况，比如上屏比下屏还要暗的，这是后话——）



上屏偏亮的机器，优点是上屏用料明显经过改良，在玩GBA游戏的时候效果很不错；缺点则是上下屏幕的亮度显示有轻微差异，让玩家在刚买到的头几天在玩游戏的时候感到一丝不爽，过段时间才渐渐习惯；上下发光均匀的屏幕，优点是玩游戏时上下统一，色彩、亮度均一致；缺点则是上屏在显示时和下屏一样，都有一丝“朦胧”的感觉。在购机时选择上下屏幕均匀的机器还是选择上屏改良过的机器，这都看自己的喜好。由于大部分商家在进货时都是一次进同一批货，所以也可能发生整批货都是同一类型屏幕的情况。

NDS游戏方面，《钢之炼金术师》售价320元；《迷失蔚蓝》售价320元；《银河之星 露娜传奇》

售价320元；《JUMP超级明星大乱斗》售价330元；《应援团》售价320元；《恶魔城 苍月的十字架》售价340元。

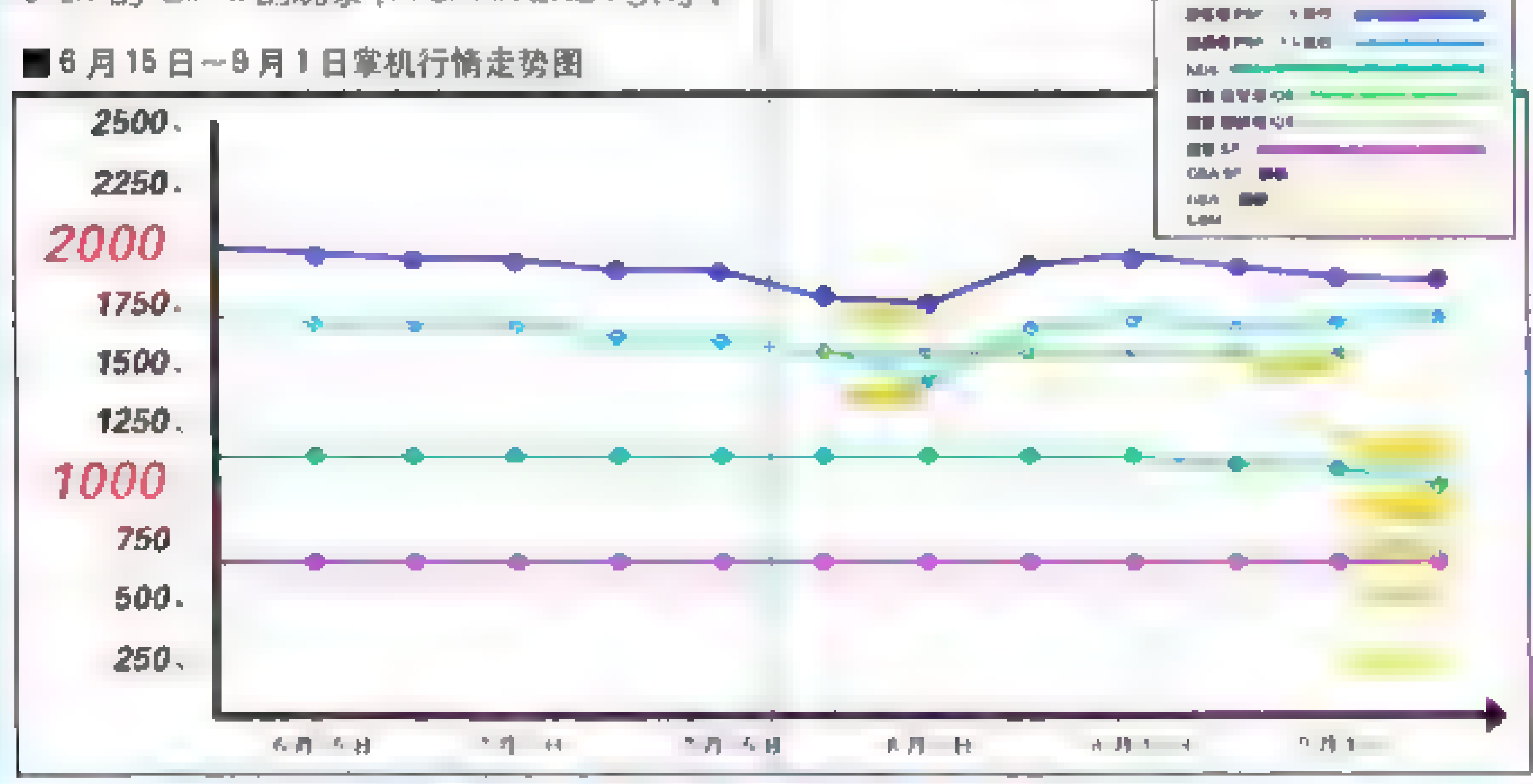
除了新出的NDS游戏，大家可能还发现一些新的NDS烧录设备已经悄然进入市场。目前已经上市的NDS烧录设备有Super Card和GBALink。前者分CF和SD两种版本，可插CF卡的SC卡售价为220元，可插SD卡的SC卡售价为260元，SC专用NDS引导卡售价为95元，大家购买了SC卡以及SC引导卡之后，只需要配备一盘NDS正版卡以及相应的CF或者SD闪存卡，便可以在NDS上玩到NDS以及GBA游戏了。SC的缺点是不支持原始ROM，需要手工打补丁才可以玩，而且支持的NDS游戏数量也不是很多。优点则是售价便宜，销售渠道多。

而GBALink，则包括USB独立烧录器512M的ZIP II的烧录卡+SPRITEKEY引导卡+电池盒。现在官方正在搞优惠活动，如果玩家在9月26日前购买的话，全套优惠价为668元(原价大约780元左右)。GBALink的优点是软件更新快、售价低廉、烧录卡外型和GBA卡一样大。不过说到缺点，这GBALink的宣传可真是做得失败，笔者在广州没有看到任何一家游戏店有LINK出售，很多店员都说："你为什么要买LINK呢？我这里有EZ、XG……"不得已，笔者最后只能从北京某代理商那邮购了一套。

据悉近段时间国内很多厂商都将推出各自的NDS烧录设备，以目前GBALink完美运行70多个游戏的形势来看，普及NDS烧录卡的时代似乎来临了。

至于神游SP、翻新SP、翻新GBA，还是老样子，依旧是620元、550元、350元。开学之后这三款手掌机的销量都很一般。

■6月15日～9月1日掌机行情走势图




本辑市场打探继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元。本辑所列价格都为单机价价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，[illegible]向所有提供价格信息的朋友们致谢。

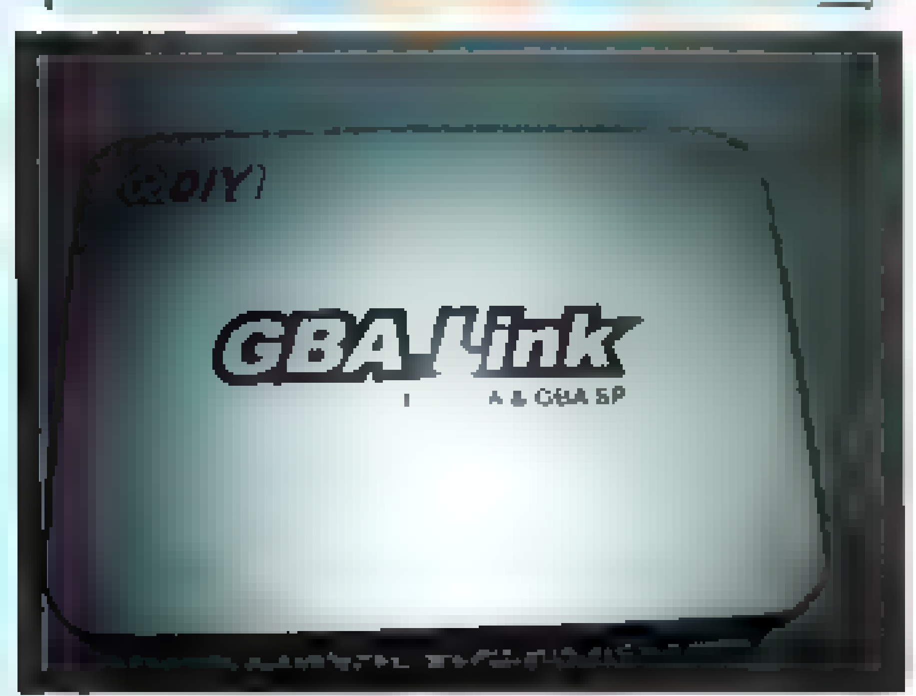
| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 江西恐龙 | 1808 | 1668 | 1838 | 1180 | 980 | 620 | 550（翻新） |
| 辽宁大连 | 仁和电玩<br>玩友游戏机专卖店 | 1750 | 1500 | 1850 | 1220 | 1050 | 600<br>（游戏同捆620） | 485 |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1900 | 1550 | — | — | 1060 | — | 600 |
| 广西南宁 | 鸿立电玩 | 1845 | | 1868 | 1244<br>（首发套装1449） | 1053 | 620 | — |
| 浙江杭州 | 玩之蓝游戏专卖店 | 1800 | 1600 | — | 1550<br>（首发套装） | 1080 | 650 | — |
| 天津 | MARS电玩店 | 1890 | 1560 | 2050 | 1560<br>（首发套装） | 1040 | 650 | |

文 gokumine 编 马修

# NDS烧录风波再起，GBALink强势出击

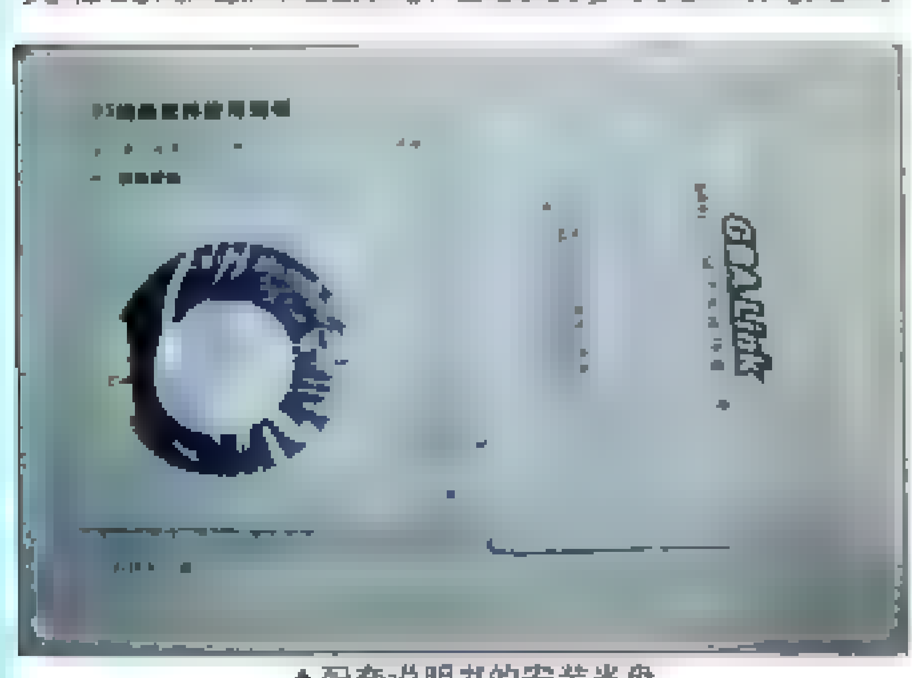
GBALink一直给人的印象是便宜的烧录卡。从最早通过改造D版GBA卡带，到制作了第一代GBALink烧录卡——随着时间的推移，目前有着强大功能的ZIP II型USB烧录器套装的卡带也已经发售了，而且结合推出的SPRITEKEY引导卡已经实现了NDS的商业游戏烧录并运行，让人不得不再次对EDIY和GBALink刮目相看。本次测试的GBALink卡带就是最新推出的ZIP II型USB烧录器套装。（以下文中整套GBALink NDS烧录卡简称为Link）

## 外观




▲GBALink精美铁盒内包装。

收到本次的测试卡以后发现包装和以前的卡带一样，只是在包装外面增加了支持NDS的字样。打开包装以后，一个精美的金属盒呈现在眼前，在各种卡带中目前只有GBALink的烧录卡有这个金属制造的小盒子。打开金属盖，最外面是两套说明书和一张8厘米的软件光盘，话说回来，做烧录卡测试已经不是一家了，几乎所有的厂家都有过测试，但是提供说明书的却是凤毛麟角，看到很多玩家询问如何使用手里的烧录卡的，对于会上网找资料的还好说，对新手可就是麻烦不断了，有说明书自然就好办多了。附带的光盘中提供了5.00的测试第一版软件（目前已经到了测试第二版），除了软件以外还提供了很多NDS的演示DEMO和游戏存档，并且为了方便玩家更直观地浏览都做成了网页形式，方便选择和下载。




▲配套说明书的安装光盘。

打开海绵垫里面就是整套设备了，包括一个512M的ZIP II烧录卡、一个引导卡SPRITEKEY、一个USB口的独立烧录器和一条USB延长线。512M的ZIP卡带和SPRITEKEY引导卡使用的材料比较考究，做工没得说。把SPRITEKEY引导卡和NEO FLASH的MAGIC KEY放到一起以后，都插



▲整套烧录卡的全部配件。

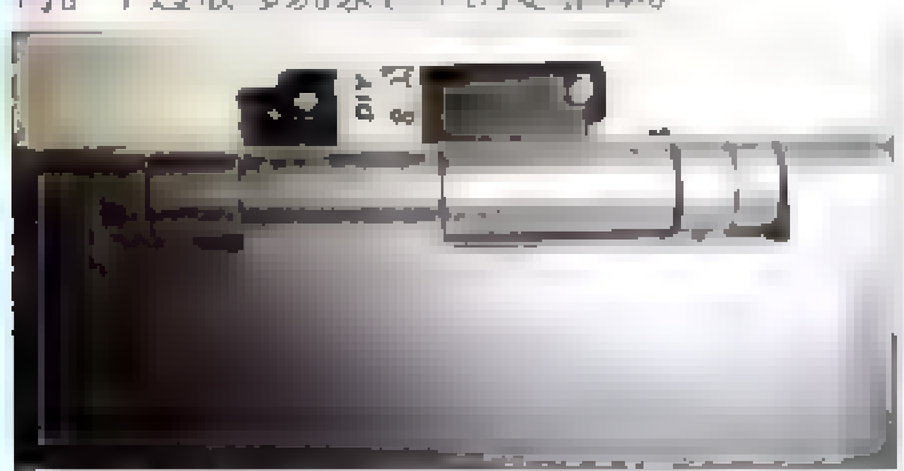


▲小巧的SPRITEKEY引导卡。


▲SPRITEKEY引导卡和MAGIC KEY引导卡。

上NDS卡带，大家可以很直观地比较两个引导卡，一个大一个小。

比起MAGIC KEY，SPRITEKEY整体体积没有变化，只是在外型上发生了变化，并且SPRITEKEY把MAGIC KEY上的数据灯给取消了。整套卡带最大的卖点就都在这个SPRITEKEY引导卡上了，虽然都是一样的技术，但是把NDS卡带折到主机的后面放，而且并没有使用90度的角度使NDS卡带和NDS主机背面出现空隙，而是增加了一个角度，让插进去的NDS卡带直接紧贴到NDS主机背面，即使在NDS主机上面给予一个外力，也不会造成对引导卡和NDS卡带的损坏，很贴切地保护了SPRITEKEY引导卡。尽管在NDS俯视图上Link的SPRITEKEY引导卡看起来明显比MAGIC KEY要小，但是放到后面的SPRITEKEY引导卡还是多出一块，使得水晶套也不能使用了，可以说是鱼与熊掌不可兼得。不过很多玩家心中的是整体。


▲插到NDS主机上的SPRITEKEY引导卡。

卡带的另一大卖点就是USB独立烧录器，这个也是最近出的，完全是为了对应NDS这种没有通信口的主机而设计的。烧录器体积很小，和CF卡的U盘式读卡器差不多，只是厚度上略微高一点，可以很方便地把卡带插到上面。使用了USB独立烧录器不仅可以对应没有通信口的NDS主机，在烧录速度上也


▲和USB烧录器一体的Link512M ZIP卡带。

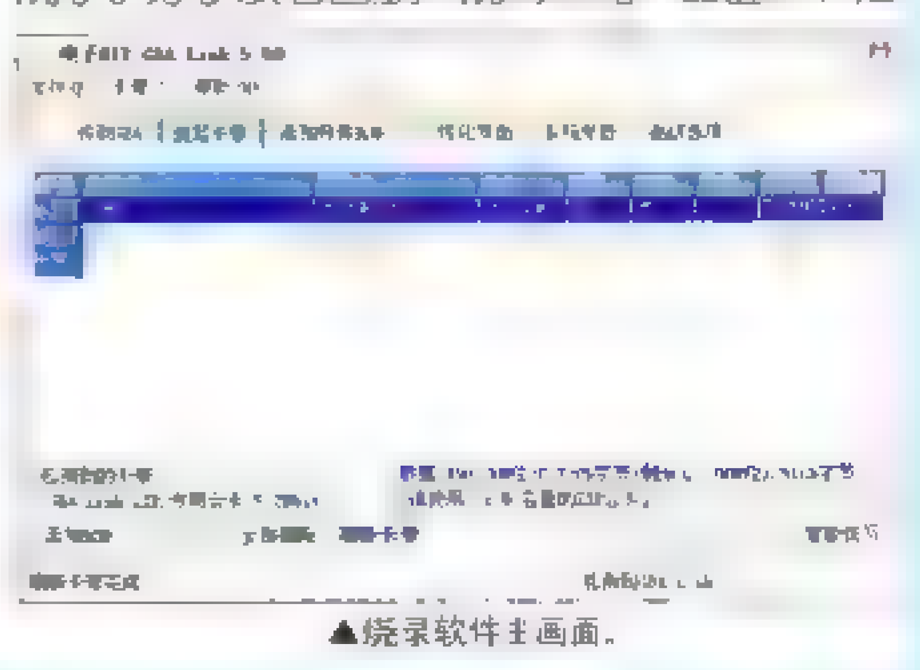
要比GBA通信口烧录要快，整套设备给人一种很难形容的感觉，总之就是感觉很喜欢。

## 卡带功能及软件使用

本套Link集众多优秀功能于一身，像时钟、SMS记忆棒，还可以不关机就回到菜单等。对于最早使用的压缩技术目前也很好地得到了继承，压缩和解压缩一直处于领先地位。了解了烧录卡的硬件功能以后我们来看看软件部分。

本次使用的烧录软件是专门针对NDS烧录而推出的5.00版本，不过版本并不是正式版，而是测试版，我们本次就使用5.00第测试版的软件来测试。

首先先安装软件，安装过程中可以修改安装路径。完全安装以后把烧录器插到PC的USB口上，系统会自动弹出安装新硬件的窗口，把安装路径指定到安装文件中的UsbDriver文件夹即可安装驱动。完成后不需要重新启动机器就可以运行软件。运行软件以后我们先要调整烧录器类型，要做的是在软件窗口"系统参数"中，把"接口设置"那里选择上USB，不然就只能使用GBA的通信口来烧了。好了以后回到"烧写卡带"画面中，把


▲烧录软件主画面。

烧录卡插上USB烧录器，软件会自动刷新并检测到卡带，然后按照需要添加ROM即可，如果是新卡带的话最好把卡带完全擦除以后再用。在烧录NDS游戏的时候要使用CLEAN版本的，使用其他格式的ROM会出现不兼容的情况，至完稿日，CLEAN版本的最新ROM已经更新到了95号。软件除了可以直接烧录GBA游戏和NDS游戏以外，还可以直接烧录FC、GB、GBC、PCE、GG等游戏，使用起来非常方便。

在添加NDS游戏的时候，当ROM大于256Mb时，软件只会对ROM进行自动裁减以减少ROM占据卡带的容量，方便玩家烧更多的ROM，想压缩的话需要手动压缩，如果是ROM小于等于256Mb的时候，就会出现提示，

是否压缩ROM?

是否压缩ROM? (199.38M位/25520k字节)
trm-lg.nds

对当前ROM启用金手指功能

不压缩 专用格式 取消

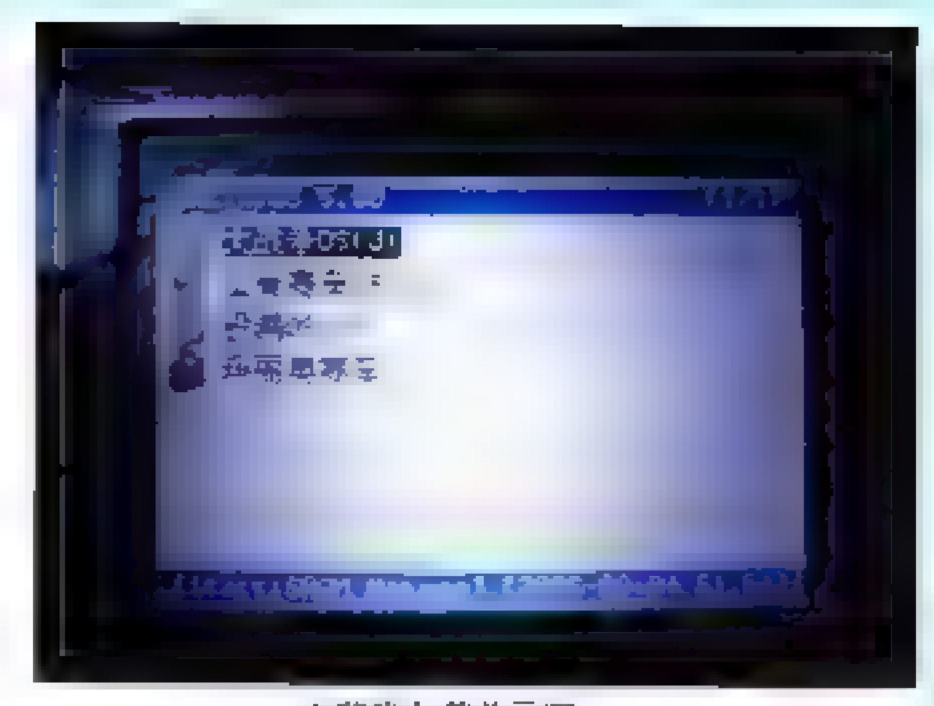
注 ZIP II或ZIP_SE卡带压缩容量请查看卡带标签
ZIP256M卡带支持64M及以下容量的压缩功能
ZIP128M卡带支持32M及以下容量的压缩功能
ZIP64M卡带支持16M及以下容量的压缩功能

▲ROM压缩选择画面。

要玩家选择是否对ROM进行压缩，压缩ROM可以减少卡带的空间使用量，运行游戏的时候游戏需要解压缩后运行（该卡支持最大的游戏压缩容量为256Mb，也就是GBA游戏的最大容量，因为硬件上没有经过调整，因此只能用原来的256Mb解压空间）。添加ROM以后软件会自动识别ROM的中文名称（需要软件更新到所烧的ROM列表），如果没有识别的话可以通过鼠标右键修改其属性，不仅可以修改名称，还有加密、软复位、金手指选择等等选项，全部了解了以后我们就可以开始进行NDS游戏的烧写了。使用智能烧写模式，在烧写256M的ROM时使用了312秒，而写满512M游戏一共使用了584秒，这个比起NEO FLASH的接近半个小时可以说快了不是一点半点了。烧好游戏以后就进入我们的实际测试了。

## 硬件测试

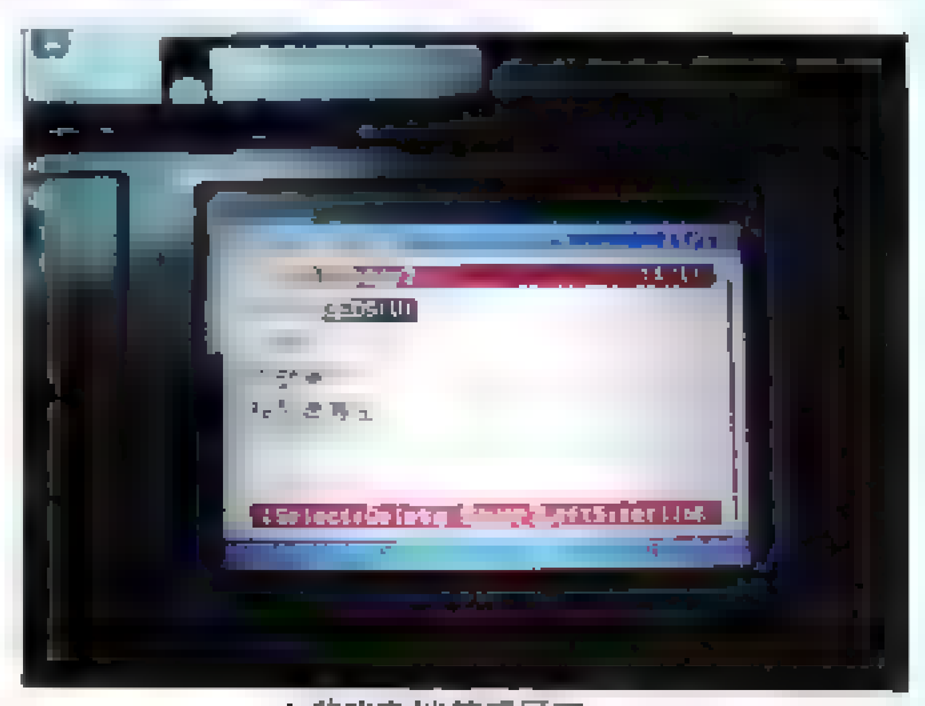
在测试游戏之前大家第一步要做的就是烧游戏，呵呵，不烧游戏可是什么也玩不了的


▲游戏主菜单画面。

啊。完成后把烧录卡带插到NDS的GBA卡带槽中，然后将SPRITEKEY引导卡插到NDS卡的插槽中，SPRITEKEY引导卡上要插好NDS的卡，这样才可以进行引导。我们先烧了4个游戏，分别是《超级大战争DS》、《山脊赛车DS》、《役满DS》和GBA的《马里奥赛车》。运行游戏以后，会在NDS的下屏显示菜单，第一步NDS和GBA游戏混合烧录——合卡实现！

当mine发现在下屏出现以后，下意识地用手指头戳了一下屏幕，结果发现根本触摸不能，残念……在运行游戏的时候，直接烧的可以直接运行，而压缩的需要解压缩以后运行，在解压256M的《山脊赛车DS》时也只使用了20秒，时间很短。

在合卡菜单上按下START以后出现SMS管理画面，大家可以在这里对存档管理，如果不需要的时候可以直接删除，不需要借助PC的帮助。而且在运行游戏以后重新进入菜单画面后游戏会自动保存存档，不需要玩家手动选择，非常方便，不过在切换到GBA模式以后（取下SPRITEKEY引导卡），如果没有先进入一次NDS模式（插着SPRITEKEY引导卡），那么会出现提示，如果强行进入GBA模


▲游戏存档管理画面。



▲NDS模式下运行GBA游戏。

式会造成NDS存档的丢失，但是丢失的只是那个没有保存的进度，保存好的不会受到影响。而在合卡中，也可以在NDS模式下运行GBA游戏，运行的时候是一个屏幕亮着，另一个暗着，不过即使如此，费电这一点可还是没变。

运行了几个游戏以后发现，无论使用什么存档格式的ROM，卡带都可以很好地支持，而且都是直接把存档保存在GBA的卡带中，完全不需要使用NDS做存档用，这点和NEO FLASH专用格式的GBA SAV版本类似。像FLASH2M容量的《超级大战争DS》、EPPROM64K的《山脊赛车DS》都可以保存，



▲FLASH2M游戏存档完美支持。




▲EPPROM64K游戏存档完美支持

而相似类型的其他游戏也都没有任何问题，看来EDIY小组下的工夫可真不小，是继NEO FLASH以后第二个掌握GBA卡带保存NDS游戏存档的厂家。虽然对运行的游戏支持比较好，但是还有不少的游戏会出现死机或者不能运行的情况。

根据测试，目前整理出一部分不能运行的ROM，大家可以参考一下：

《超级马里奥64DS》可以运行，但是过第一关取得星星以后死机。此外运行时白屏或者黑屏的游戏有《口袋妖怪冲刺》、《瓦里奥制造 摸摸乐》、《双重记忆 异色代码》、《网球王子》、《大合奏》、《分裂细胞》、《蛋兽英雄》、《任天狗》(美版)、《马达加斯加》、《头脑补习班》、《JUMP超级明星大乱斗》……



▲运行《超级马里奥64DS》游戏时死机。

其中《应援团》最要命，解压后有不支持的提示，而且因为是512M的游戏，烧录不进去。从上面可以看到，EDIY小组要做的事情还真不少，尽管不是硬件的问题，但也要在软件上好好下工夫，早点放出正式版本的5.00烧录程序。不过目前网络上的ROM有些存在问题，因此有时候需要通过打补丁使ROM变成能用的，补丁下载地址：

http://www.yx.zy.com/Soft/ShowSoft.asp?SoftID=141，解开压缩文件以后里面有需要打补丁的名字，都是相互对应的。

值得一提的是Link是最早支持《恶魔城 苍月的十字架》的这个近期最热门的游戏的烧录卡，而且这个游戏出现在Link推出软件以后，也就是说该游戏ROM并没有在官方的支持范围内，但是它也被支持了，可见上面的游戏只要经过软件修改，都能够在很短的时间内运行起来，相信很多玩家冲着《恶魔城》这个



▲《恶魔城》完美运行。

游戏就会购买Link。

做了单机版本的游戏测试以后，本次还特别追加了通信测试，使用烧录卡的游戏和NDS卡带的游戏相互通信。测试使用的游戏是《超级大战争DS》，分别运行游戏以后进入通信模式，大家可以看到在两台主机很容易地就检测到了对方，接着选择好人物、地图以后就进入通信交战，在游戏运行过程中一直使用得很好，并没有感觉到使用烧录卡和NDS卡带的区别。



▲烧录卡在《超级大战争DS》的通信模式下建立连接。



▲烧录卡完美进行通信模式下的对战。

和当前NDS烧录卡一样，Link也有严重的耗电问题，Link在进行NDS游戏时插着SPRITEKEY引导卡也就维持4小时左右，奉劝大家还是随身携带个电源吧。大概是EDIY考虑到了耗电这一点，随卡带一起附带了电池盒一个，可以大大延长游戏的续航时间，考虑得可真是周到。而对于费电这点，Link找到的解决办法，就是运行NDS游戏时，在合卡菜单界面把SPRITEKEY引导卡拔掉后再进入游戏，这样就可以大大延长游戏时间。并且游戏时也没有SPRITEKEY占用的主机额外空间，不影响手感和外观，游戏时间会增加一两个小时，基本上接近了NDS卡带的时间；缺点嘛，就是一旦关掉机器的话还要重新插上引导卡启动，麻烦一点。

## 总结

通过上面的测试我们不难发现，Link这次的产品来势汹汹，尽管软件方面还不是很完美，但是已经是非常非常的强了。很多烧录卡还在使用NDS卡带存档的时候，Link已经先一步走到前面，支持烧录卡卡带存档，支持游戏压缩，烧录速度快，支持游戏合卡，可以混合烧录NDS游戏和GBA游戏并互不影响，小巧的引导卡设计更是一系列的技术成为Link的最大亮点。不过，虽然这款卡功能很强，但是还是有需要进一步加强的地方，比如软件还不够完善，经常在运行过程出现白屏现象，游戏兼容不是很好，有不少的游戏还不能运行，耗电方面虽然已有EDIY公布的解决方法，但还是存在上面所说的缺点和问题。

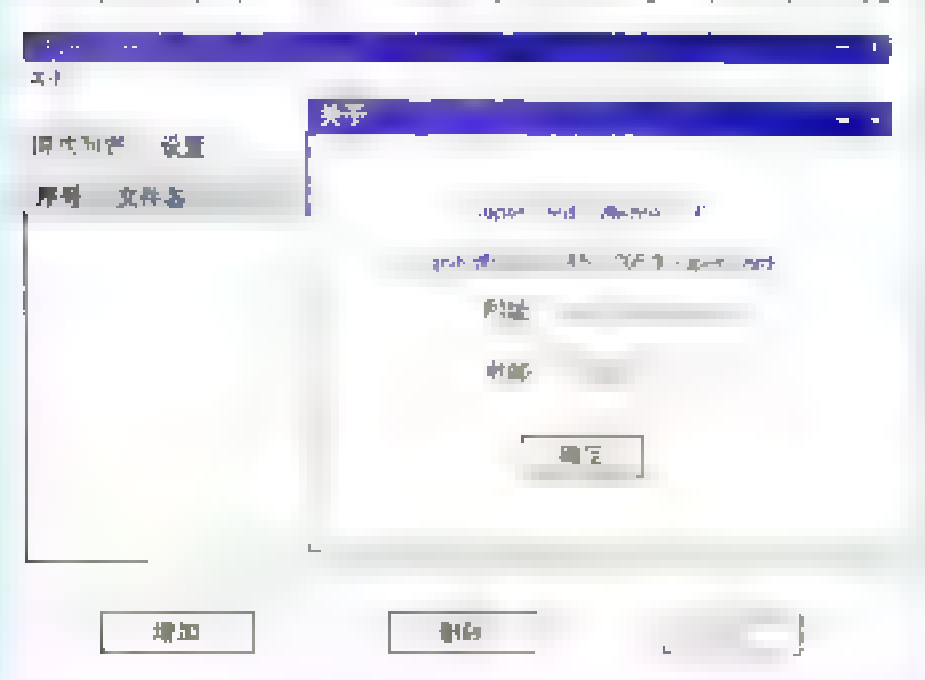
需要特别强调的是，不管是哪种NDS烧录卡，都有引导卡不支持的情况发生，这并不是引导卡或者烧录卡损坏，而是NDS主机软件经过了重新加密，屏蔽了引导卡。最早的NDS版本可以支持所有的引导卡，特征是第一次开机（或者拿下电池以后再装上）首先输入名字的主机；如果这个时候出现语言选择的话那么可以肯定是第二个版本。第一个版本就是红色NDS和iDS，目前第二个版本的NDS主机可以通过取电池清除设置，然后装上电池以后直接运行引导卡和游戏，就能很好地解决。而最新版本的红色主机和iDS是不能使用任何引导卡的，大家要在这里特别注意，需要等烧录厂家推出新的破解版本；除此之外就是对NDS进行刷机，不过这个存在一定的风险，想要体验NDS烧录卡的玩家一定要看清楚自己主机的版本再去购买，不然买来不能用可就得不偿失了。

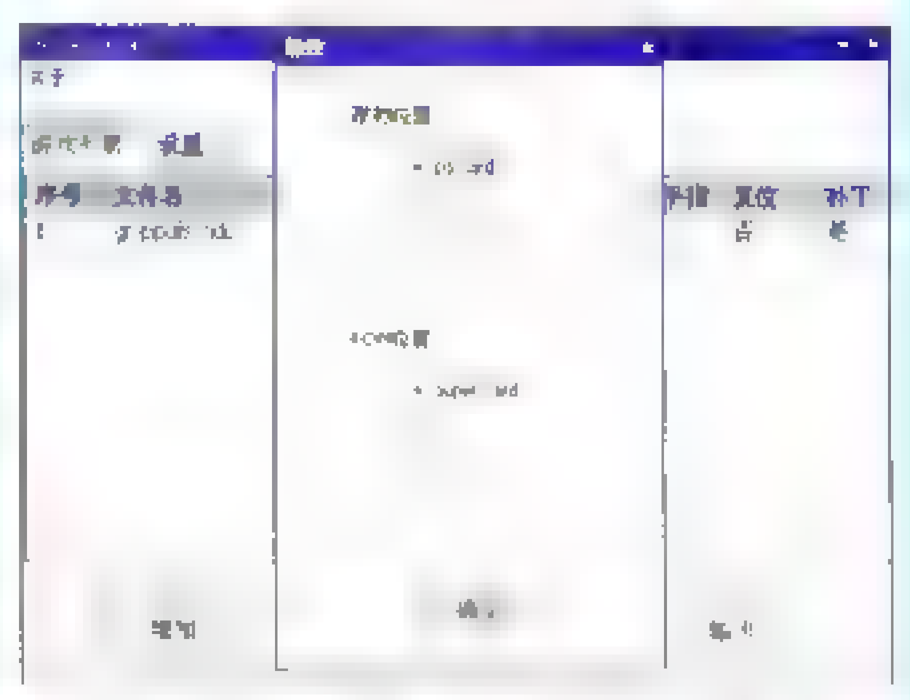
# SC NDS烧录全面评测报告书

Hi！大家好！又见面了，好久不见，有人想我了吗？怎么没点反应啊！完全不认识了？其实，我就是那个写NDS游戏制作的ZinnraSun啦！自打那次推出了NDS游戏汉化篇，QQ就新友不断，可是由于本人最近要准备考研复习，苦手中，所以只好暂时将连载和其他工作都停掉了，在这里给大家赔礼了！ )闲话就聊到这里，进入正题，今天就让我们来看看测试结果吧！

## 一、介绍

SC原本就是个GBA游戏时代的烧录卡，配合大容量的CF或SD超大容量的储存卡，实现GBA ROM烧录的功能。它的优点自不用说，大容量（还支持压缩，牙一个），低价格，（SC卡+512MB储存卡仅仅500元不到，就相当于价值2000元4Gb的GBA烧录卡容量！）缺点就是烧录的GBA ROM为了能支持即时存档等功能，大多需要打上补丁才能完美运行，而打上补丁无法运行的GBA ROM也不在少数（2000多GBA ROM中有大约100个），并且时不时还会有拖慢现象，加上偶尔有烧CF卡现象，确实不敢恭维（客观评价，SC各位老大们可别怪我哦）。但SC还是有着物美价廉的优势。而就在8月6日，SC官方发布了新版的内核后，宣布了国内首款采用自己ROM格式转换格式从而支持NDS商业游戏国产烧录卡的诞生，并在同期放出了官方转换的3个NDS商业游戏ROM和大量demo软件。（详见22辑《掌机王SP》上gokumine兄的详细测试，我就不再重复介绍，只说一句，100多小时《任天狗》存档在这次测试中丢失）由于NDS ROM转换软件并未放出，玩家无法自己实现NDS ROM的转换，因此这之后，又陆续在其论坛上分3次发布官方转换的NDS商业ROM（详情请见www.romman.net论坛中SuperCard专区），累计共17款游戏（其中有重复的1组，修整了初版的个别死机现象），着实让坛子里的用户们火了一把，天天就见坛子里用户的请愿书，要求官方转换这个那个NDS游戏，搞了个不亦乐乎！终于，于8月30日，NDS官方网站如期放出了搭载NDS ROM转换功能的新版SuperCard转换软件，并以95元低价同期推出SC官方的SuperPass！在第一手拿到转换软件后，我就开始对现有ROM进行了完全的测试。（迄今为止96个ROM啊！我的噩梦也就从那天开始）





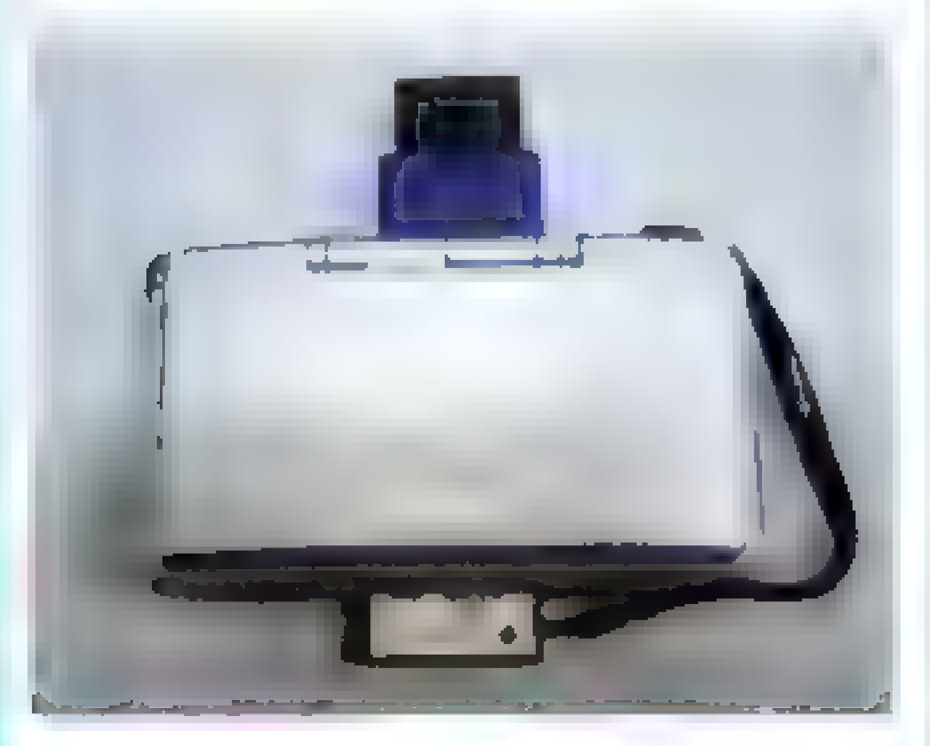
## 二、测试

首先，我说明一下测试环境：NDS两台（其中一台通过wifime刷新为flashme的破解机），SuperPass一块，日版《任天狗 吉娃娃》正版卡一块、日版《任天狗 柴犬》一块、美版《超级马里奥64DS》一块，CF版二代SC卡一块，主要测试ROM都是NDS CLEAN ROM，到我截稿之日共96个，转换软件为官





方8月30日2.41版。下面是测试的要点：正版卡引导是否成功、存档是否成功（这应该是大家最关心的问题了吧）、单卡联机是否成功。（只有一套烧录卡，实在没法测多卡联机功能。）总觉得插上SuperPass和SC后的NDS像《家园2》中的母舰——插满了模块！下面还是让我们先来看看测试的结果吧！（整整忙了五天啊！拜托大家一定要看哦，看此测试表的人拨打QQ8711601可参加ZinniaSun举办的有奖竞猜活动！哈哈哈！什么？马修兄你也要？工资高于本学生的人免谈！ ^o^）



## 三、分析

先请大家看一下本文最后的测试结果，看了测试报告表后，不知道这个结果你是否满意呢？首先声明由于篇幅有限，列表中只给出一部分需要说明的测试结果，详细列表请在levelup论坛中查询我的帖子吧。注意这里我并没有刻意评测大于512Mb的ROM，毕竟官方都说还不支持了嘛。（想知道原因吗？那就继续看后面的评析吧！）ROM中还有很多只是变变语言和发行地区，这样的ROM我只抽取了一部分测试，相关的几个版本测试结果也基本符合举一反三这一大原则哦（可别说我偷懒啊！辛辛苦苦五天的结果，所以才希望大家赏个脸看看嘛！这里存档格式等信息对其他同等Passme一代引导卡引导的NDS烧录卡同样适用哦）！

大家都知道，由于Passme一代和Flashme只能将存档存储在引导的正版卡带上，如果存档芯片和ROM原卡不配套，就会出现无法存档的现象。NDS已知的存档芯片只有EEPROM 4Kb、EEPROM 64Kb、EEPROM 2Mb（就是国内说的FlashROM 2Mb）三种。可惜的是本人手头上没有现成的EEPROM 4Kb存档芯片的卡带（穷人啊），不过以测试的结果来看，只要能够用《任天狗》和《马里奥64DS》成功引导的话，那么配上相同存档芯片的正版卡引导就应该可以圆解决存档的问题了。



下面我们来对注释分别进行一些必要的说明。首先关于注释①，《恶魔城》、《游戏王》两个ROM都是512Mb的，可是因为太想玩，所以还是做了测试。（大家一定也像我一样急切盼望着这两个游戏能成功运行吧！）结果《恶魔城》播放片头动画时死机，游戏我玩到45%还没有出现其它问题；《游戏王》就搞笑了，有对话框而无字幕，连个选项都看不见，虽然成功引导了，但是这让人怎么玩嘛！为什么会出现这种情况呢？这可就要从GBA说起了。由于GBA最大寻址为256Mb卡带，也

就是说在游戏运行过程中最大只能读取256Mb的内容。因此很多烧录卡都采用内建256Mb高速缓存的办法供游戏运行时使用，而烧录区其实采用了其它ROM芯片来降低成本。SC就是个典型的例子，用CF卡作为ROM存储区，运行实际上是靠SC卡上的256Mb高速缓存区。明白了这个硬件设计，我想大家恐怕都知道为什么现在还没有实现支持512Mb ROM的原因了吧——缓存区不够大，大于256Mb后的内容是不会被缓存的，也因此512Mb的ROM运行时我们很难猜测到游戏会缺少什么，《恶魔城》缺少片头动画还算值得庆幸的，直接跳过就可以了，可是像0096《游戏王》缺少了字模无法显示字就玩不下去了。此外还有0058《火影忍者3》、0085《JUMP超级明星大乱斗》缺少声音甚至死机（无音忍者和跳了就死），基本相当于无法游戏，这个问题只有等SC推出新内核来解决了。不过据说新内核游戏中将不需要缓冲区而直接从CF卡上读取数据，那个耗电量……看来掌机要变台式机了啊！



下面我们再来看看《聊天伴侣》（注释②），这个游戏比较特别，在我测试的CLEAN ROM中（注意，一定是CLEAN ROM），只有这个游戏用SC转换软件转换后大小是0Byte，也就是软件转换不能。其实到现阶段研究的成果来看，只要CLEAN ROM+arm9补丁后，应该说任何GBA烧录卡配合Passme引导都是可以正常进行NDS游戏的！SC本身就是for GBA，因此我们可以断定，SC转换软件实际上对ROM做了两件事，一是为ROM打上补丁，二是为ROM加密（现在任何烧录卡都不愿公开arm9补丁，因此转换的ROM都是配合内核加密的，不地道啊）。0038《聊天伴侣》看来就是补丁打不上，所以无法转换了，而直接拷贝.nds的游戏原始ROM文件无法运行也是因为补丁问题。而像GST组放出的for NEOFLASH的ROM大家就不要去试了，因为本身就含有加密数据，所以要么幸运地转换完白屏，要么就像《聊天伴侣》一样根本无法正常转换！

gr-ppals.nds.dsu
051 文件
修改日期: 2005年9月6日
10:35

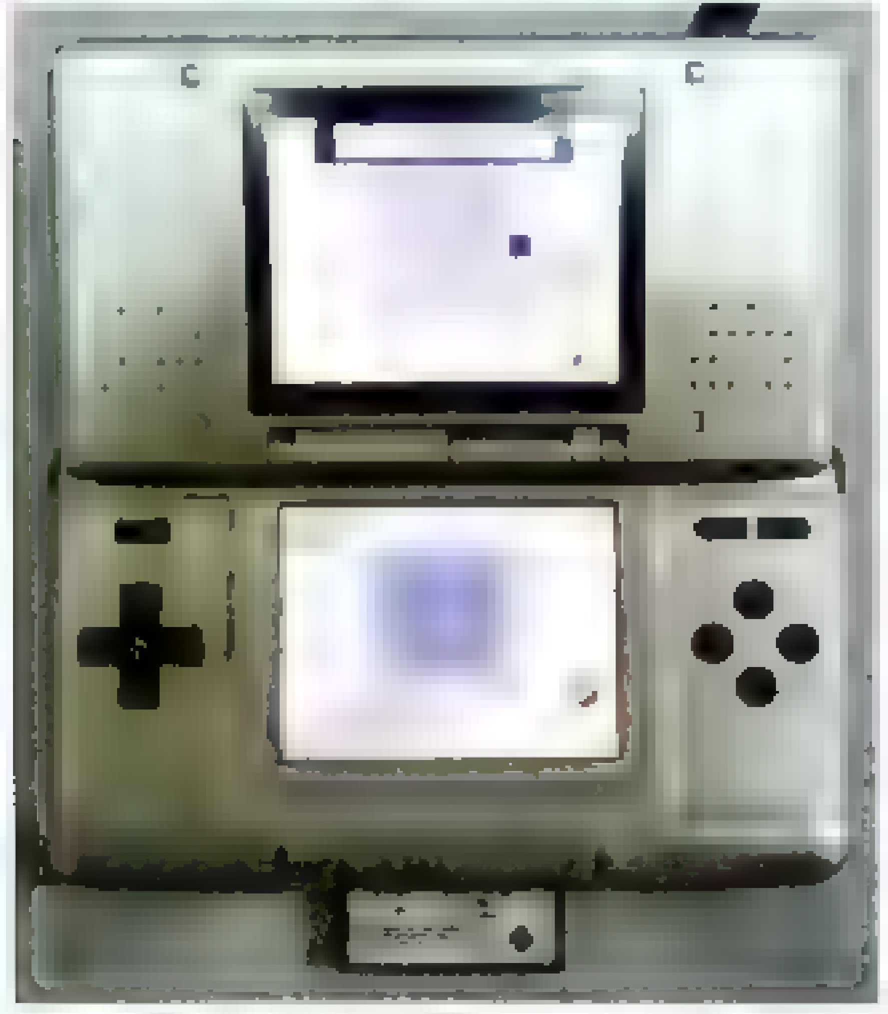
这次的测试中还第一次遇见了TBC的存档芯片，注释③的几个就是典型，问了很多玩GBA多年的老烧录专业户们，居然都没有人知道！可是奇怪的事情在于《露娜》、《钢之炼金术师》两个采用TBC存档的游戏在使用《马里奥64DS》引导时意外般地正常存档了；可同样是采用TBC存档的《双重记忆》却没有这么走运，由于存档不正确，进入游戏就白屏。到底什么是TBC呢？经过本人一番调查，终于查到其本质涵义——TO BE CONFIRM，就是有待确认的意思，汗……枉费我连EZ的大哥们都问了一番，E文不好的痛处啊！其他因为存档而不能正常运行的游戏还有很多，像《任天狗》用《马里奥64DS》引导遇到存档时就会死机等等，不过这些问题都不大，基本换了相应的存档芯片的引导卡就可以顺利解决！（EEPROM 4Kb引导强烈推荐0000这个试玩版！不过我在鼓楼淘了一下午也没有



淘到，可惜啊。）

测试中还有一些游戏单卡联机发生错误的，如0021《为你而死》、0029《黄金眼》（又称CS for NDS，哈哈）这两款大作，都是传送完游戏数据子机上运行出现“Nintendo”的LOGO画面时死机，看来问题应该还是在RSA密码校检上，恐怕是Passme引导的密码没有传送过来才会这样。好在支持单卡联机的游戏中成功者还算过了半数，像《大合奏》、《炸弹人》等联机起来超刺激，强烈建议大家也试试哦





下面请大家来猜猜0036《大合奏》和0088《超级大战争 双重攻击》（注释④）有什么独特之处吧！这两个游戏的独特之处就在于使用同一块“狗狗卡”引导的情况下不会互相删档，居然能够和平共处！这就意味着你不必为了玩下一个游戏而赶通宵完成现在手头上这个游戏了！（注意，大多数游戏各个语种、地区版本的存档是一模一样的）据说再加上个0046《役满DS》也不会有问题，不过这个我没有试，从我测试的结果来看，恐怕是《超级大战争 双重攻击》存档比别的存档位置靠后，所以才和大多数EEPROM 2Mb（即FlashROM 2Mb）游戏不发生冲突。

难道真的就没有什么别的办法能够在同一块引导卡上进行多个游戏而不互相删档？关于这一点我进行过测试。请大家注意《异色代码》（注释⑤）这个游戏，早先就找到过一个gba_save的补丁，这时勾起了我的一个想法！如果我用gba_save的补丁在游戏中把存档存在SC的GBA存档缓冲中，然后快速重新启动到GBA模式，在save菜单里将存档备份在某个GBA游戏存档文件上。（这种方法常用于无法打补丁的GBA游戏，用过SC的玩友应该都很清楚这一步吧。）下次游戏时先启动GBA游戏将存档导入到缓存中，然后快速关机运行NDS游戏，不就又可以读取了吗？个人觉得如此聪明的想法一定不错，可是实践的结果——失败！但是打上gba save补丁的《异色代码》居然可以在《任天狗》引导下运行，就又一次说明引导游戏存档芯片不匹配会导致无法进入游戏这个结论。我的想法虽然失败了，但是有个国外玩家想到了一个和我思路相似的想法，惟一不同之处在于他的第一步，他编写了一个NDS的小DEMO，运行时可以快速将NDS存档写入到SC卡gba save缓冲区，然后快速重启备份存档（和我的方法一样），读取时也是读取存档同名GBA





游戏将存档导入，然后快速重启，还是用那个小程序将SC卡gba save缓冲区的存档再写入回NDS卡带存档上。(聪明，我怎么没想到写程序啊！据他本人称可以成功备份EEPROM。而FlashROM一般都是2Mb的，SC的gba save缓冲也就512Kb，肯定是不行了，不过我还是亲身体验了，结果是47%的《恶魔城》存档丢失……残念啊，如果还有哪位不怕死的也冒险试试吧！成功了一定要告诉我哦！

最后强调一下，根据我测试的结果，刷机Flashme做引导方式会挑引导卡带！简单说就是我在Flashme+《马里奥64DS》作为引导的情况下，居然没有能正常引导一款游戏！可是相同的《马里奥64DS》卡带，采用SuperPass就得到了表上的测试结果，而网上有人测试Flashme+《JUMP超级明星大乱斗》引导的结果又和SuperPass+《马里奥64DS》相似，由此可见，如果采用其他Passme也有可能出现挑卡的问题，究竟是不是SuperPass就能和SuperCard配合最好，这也是未知数，不过SpritePass是可以引导SuperCard新内核和M3的。

还有一点补充的是，Flashme在配合SC新内核时是不会出现无法进入GBA模式的问题的。以前总是有人担心这个，在自动模式下进入的方法就是通过开机按B键，而进入SC卡NDS模式就开机按XYAB四键。而且也并非不能玩GBA游戏，只是以前老版本转换的ROM存档将无法读取。只要用新的2.40、2.41版转换软件转换GBA ROM，重新烧录GBA游戏就没有问题了！所以说内核升级是必需的，否则新的转换软件转换的GBA ROM在老内核上也会出错！

## 四、点评

好了，让我们来最后总结一下评测的结果，如果以一款NDS烧录卡性能上来衡量SC，那我现在只能给60分；如果再加上价格和作为首款全套都是国内开发的NDS烧录卡的话，那我给90分！强烈期盼SC下一代完美NDS内核的推出，那么我们今天的直播节目到这里也该告一段落了。感谢感谢《掌机王SP》、感谢好友玫瑰骑士和Raeca给予的帮助和支持，我是主持人ZinniaSun，这边是编辑与修哥，那我们下次节目再见！我的QQ号是8711601，有问题欢迎和我联系……(被修哥强行带走！)

## SC NDS 商业ROM部分测试结果

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0036 | 大合奏！兄弟乐队 | 128Mb | EEPROM 2Mb | 成功 | 成功 | 成功 | 失败 | 成功 | 有 | ④ |
| 0038 | 聊天伴侣 | 128Mb | TBC | 失败 | 失败 | 失败 | 失败 | — | — | ② |
| 0039 | 双重记忆 异色代码 | 256Mb | TBC | 失败 | 失败 | 失败 | 失败 | — | — | ③⑤ |
| 0088 | 超级大战争 | 256Mb | TBC | 成功 | 成功 | 失败 | 失败 | 成功 | 有 | ④ |
| 0092 | 露娜 创世纪 | 256Mb | TBC | 失败 | 失败 | 成功 | 成功 | — | — | ③ |
| 0093 | 钢之炼金术师 | 256Mb | TBC | 成功 | 失败 | 成功 | 成功 | — | — | ③ |
| 0095 | 恶魔城 苍月的十字架 | 512Mb | EEPROM 64Kb | 成功 | 失败 | 成功 | 成功 | 无 | 无 | ① |
| 0096 | 游戏王 噩梦吟游者 | 512Mb | 未知 | 成功 | — | — | — | — | — | ① |

注：引导方式1为刷机Flashme(见《掌机王SP》19辑)，《任天狗 吉娃娃》版，因此存档方式1就是采用《任天狗》存档芯片EEPROM 2Mb(也称为FlashROM 2Mb)；引导方式2为SuperPass+《马里奥64DS》，因此存档方式2就是采用《马里奥64DS》存档芯片EEPROM 64Kb。

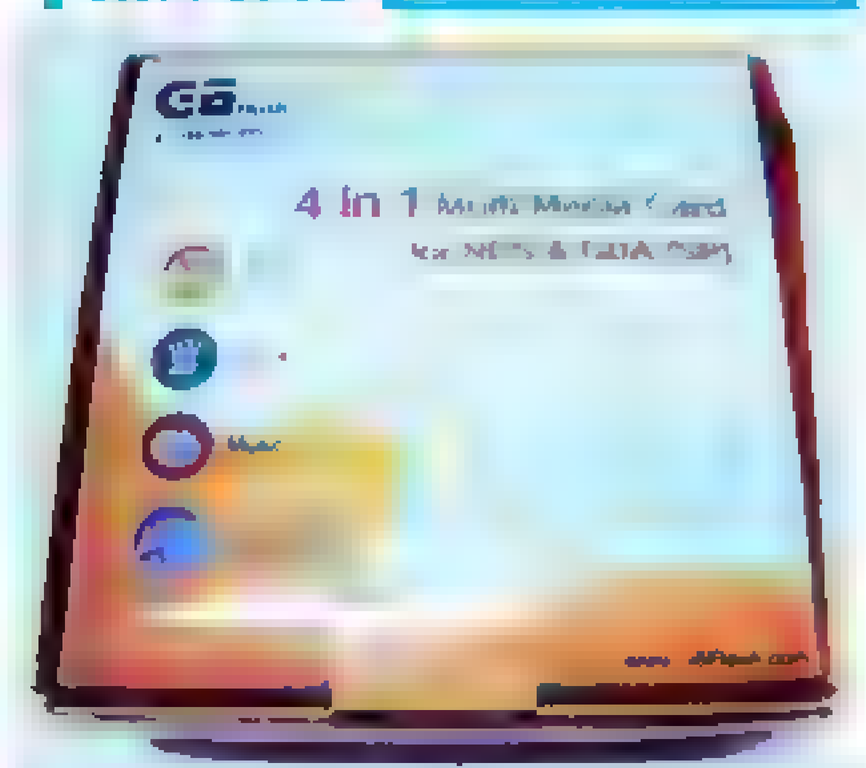
文 gokumine　编 马修



# 强劲烧录卡诞生G6 超强游戏功能评测

G6一直是玩家们心中的梦幻烧录卡，在以前的介绍中，大家都已经对他那的功能有所认识　在等待了许久以后，终于收到了这套烧录卡　收到样品以后心情很激动，毕竟做过那么多次的烧录卡测试，像G6这样的烧录卡还是第一次　可以说别人有的它也有，别人没有的它照样有，好了，看下面的测试吧

## 硬件部分




▲G6的外包装

打开EMS包裹箱以后发现里面有两个盒子，一大一小，从外面包装上好像G6的小方纸盒显得很简陋，和强大的功能有点不相配，另一个蓝色的小盒子从外面的文字上看是Passkey，包装还算结实，看来厂家准备以后也会把烧录卡和Passkey分开单独来销售，这样的话有卡的玩家就不必要重复投资了。



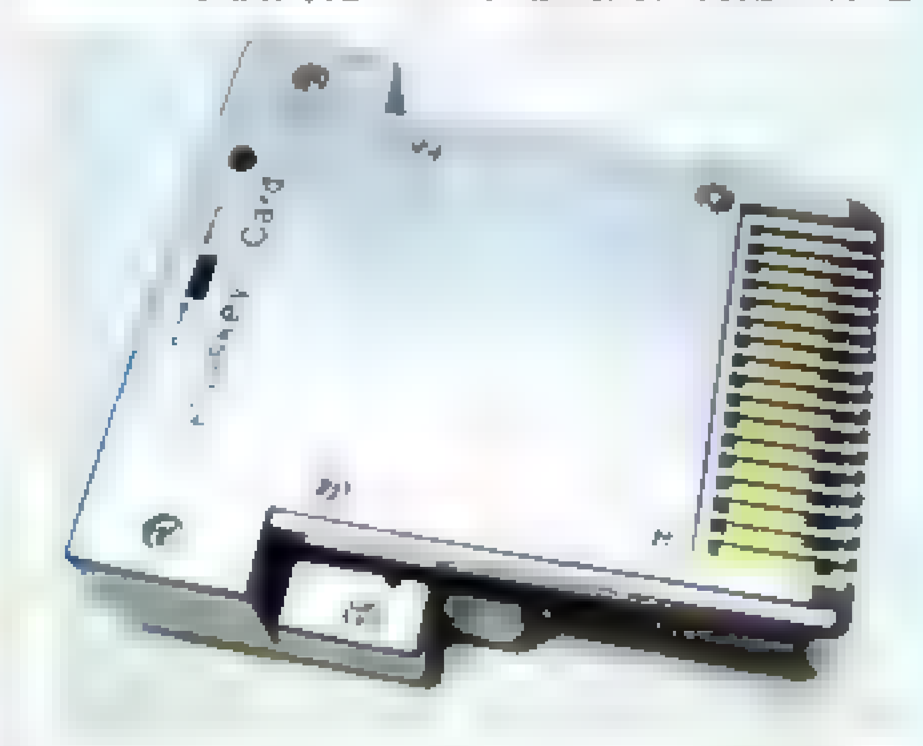

▲Passkey的外包装

打开蓝色小盒子，里面装了一个银色的Passkey，很是漂亮。可以看出，Passkey在做工方面下了不少工夫，在NDS的插卡槽处




▲银色Passkey本体

使用透明的材质制作的插槽，可以把NDS卡带非常牢固地安到Passkey上，绝对严丝合缝。而且通过其上面的文字可知，M3也是使用同样的Passkey，两套产品是通用的。把Passkey翻过来以后，又发现了一点不同，就是除了数据灯以外还多了一个非常小巧的开关。从标示的文字看，开关分别是Passkey和Card的切换开关，通过开关可以切换到Passkey模式和NDS卡带模式，说得更详细




▲Passkey背面比其他厂家的引导卡多了一个选择开关

一点就是在Passkey模式中，NDS主机开机会直接进入使用Passkey引导的画面，可以运行烧录卡上的NDS游戏；如果是切换到

Card模式，那么NDS启动以后会按照正常的方式运行，画面上会显示作为引导卡的那个NDS游戏，并可以直接玩引导卡上的NDS游戏，这样减少了对引导卡的插拔，对保护金手指有一定的作用。Passkey部分就到这里，下面我们看看G6。



▲G6套装的精美金属包装盒。

打开G6的纸盒，发现里面是很精致的金属盒，打开上面的圆盖子以后，里面就是我们要测试的样品：一个USB烧卡器和一个G6的烧录卡，在盒子的最下面是一张8厘米的软件



▲G6和烧录器紧凑地放在盒子里面。

安装盘。一切都在这个小盒子里面，非常紧凑。由于4G的卡带目前还没有生产，因此为了提前做好这个G6的测试，厂家暂时先发了一套2G的卡带，不过卡带容量和性能没有关系，除了容量不同以外其他都一样。把银色的



■G6本体特写画面。

G6卡带拿出来，外形上只是一个普通的GBA烧录卡，看不出什么有特别的地方。惟一不一样的就是卡带上多了一个按键开关。使用个别GST格式NDS游戏时，载入以后是不能运行的，需要NDS关机重启。可是关机以后RAM中的数据会丢失，这个开关就是让电池给RAM供电，保证数据不丢失，以便NDS再次启动以后来直接运行GST的游戏，在关机的时候只要按住开关不放即可，等待开机以后就可以放开了。基本上GST格式的ROM都是直接运行，不需要用到这个开关，DoFAT格式的也不需要这个开关。烧录器同样使用读卡器的样式，和Link的烧录器很相似，可以方便地把G6烧录卡放到上面。不过为了方便使用，玩家最好自己买一个USB的延长线，不然老是往PC机箱上插来插去的会很麻烦，希望这点厂家能重视，几元钱而已。



▲G6和烧录器结合以后的特写画面。

## 使用部分

硬件部分了解完以后，我们就要来开始对硬件进行测试了。首先我们要把烧录器装到PC的USB接口上，这个时候如果是98以上系统的话，系统就会自动识别读卡器为USB设备，会默认成移动存储器，等待读卡器的蓝色指示灯常亮以后就可以使用了（只有G6在烧录器上时才会常亮）；如果是98系统则需要安装USB驱动才可以支持。另外，G6可以完全省略烧录软件的安装。

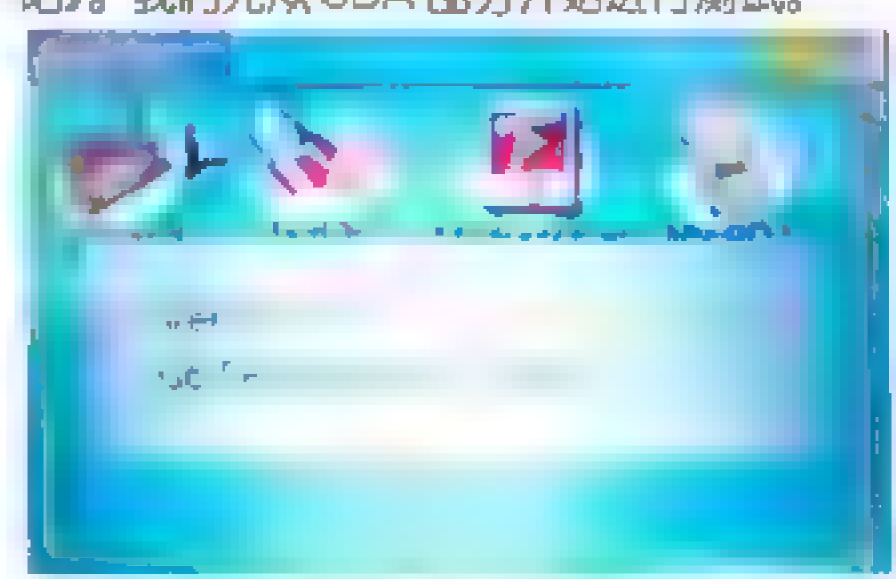
新卡在使用前最好先格式化一下，G6的格式化也相当的简单，只要在“我的电脑”下对G6的那个“可移动磁盘”使用鼠标右键进行操作即可，要格式化成FAT格式，这个千万不要错了，快速格式化只需要几秒就可以完成。格式化以后的卡带实际使用容量是254MB（使用空间会被系统占用一部分），如果换算成掌机ROM使用的Mb的话，容量是

要乘以8的（以下M均为Mb，请不要理解成MB）。卡带格式化以后，要把小光盘中GAME\console目录下的所有文件拷贝到G6中，然后只需要把相应的ROM拷贝到相应文件夹中即可。拷贝NDS游戏的时候G6一共支持两种格式，分别是自己专有的DoFAT格式，和NEO FLASH DS所支持的GST格式。

G6的NDS烧录方案有两种，从简单的方式着手，就是把游戏数据从NANDFLASH中读取到G6的高速RAM中运行，当然随之的问题也就来了，这种方式只能以1：1的容量运行相应的游戏，对于512M或者更大的NDS游戏则无法运行，而增加高速RAM的容量对于使用GBA的用户来说则是增加不必要的开支，因为GBA游戏寻址空间最大到256M上限。因此G6研发组选择另一种更高难度的方案，利用256M的高速RAM来运行更高容量的NDS游戏，主要是在G6上增加对ROM内部数据的判断规则，将存于NANDFLASH上的数据根据需要提前读取到G6的高速RAM中，这种方式是全新的技术，充分显示了G6工程师们的智慧，它所带来的奇迹就是利用G6玩NDS游戏时，即使是像NDS上《恶魔城》这样的512M超大容量游戏，G6也可以在两秒内让玩家开始游戏并保持游戏运行的绝对流畅。目前只有使用专有DoFAT格式的NDS游戏才能够做到这点，不过如果是256M以内（包括256M）的游戏时，除了也可以使用DoFAT格式以外，还可以使用GST的格式，这样做既可以节省成本、提高兼容性，同时又兼顾各种大小容量的游戏，目前只有G6一家能做到在256M的RAM上运行完整的超过256M容量的游戏，不必再把游戏中的动画部分去掉了。在游戏烧录上G6拥有很快的速度，即使是512M的游戏也只用110秒左右就可以完成，简直是傲视群雄了。同时G6还可以拷贝任何文件到卡带中，当U盘用也不错，还不需要驱动。

## 游戏部分

由于G6是一个功能强大的烧录卡，兼顾的方面从游戏到影音播放等很多面，因此本次主要针对游戏部分进行第一时间测试，毕竟还有很多玩家是为了游戏而买G6的。G6的2G卡带真是海量，一共烧录了6个NDS游戏和4个GBA游戏，其中最小的NDS游戏也有128M，其中DoFAT格式的NDS游戏包括512M的《恶魔城》和使用2M flash存档的《任天狗》；GST的是一个GBA卡带存档方式的《火影忍者RPG2》和一个需要NDS卡带存档的《SD高达》。GBA部分是一共烧录了4种不同存档的游戏，分别是《恶魔城 晓月圆舞曲》、《口袋妖怪 蓝宝石》、《FFTA》和《我们的太阳》。我们先从GBA部分开始进行测试。



▲GBA模式下的OS画面。

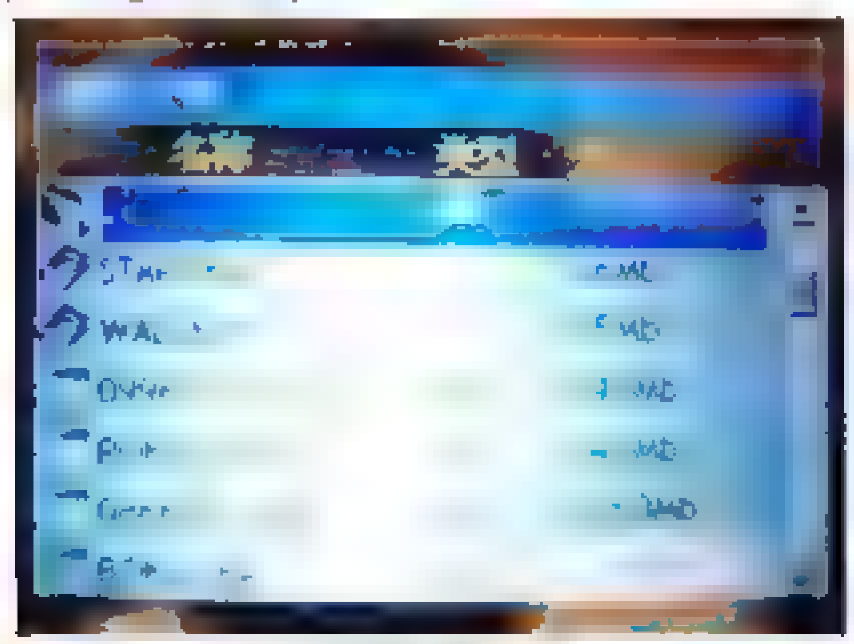
首先我们不使用Passkey运行NDS，先对G6进行普通GBA游戏的测试，当然，如果使用GBA系主机都可以完成本次测试。先来看看G6的主菜单画面。本次G6的内核使用的是1.2版本的，大家可以通过给升级内核来实现给G6升级的目的，升级的方法是在GBA模式下进入，在出现系统检测的绿色文字时一起按下START+SELECT+A+B，然后选择确定即可，在升级过程中一定要保持主机的电力以及不要关机，否则会对G6卡带造成损坏。从主画面上可以看到，在GBA模式下一共有4大功能，分别是：My card、Game、Media player和My PDA。其中第一个是运行G6卡带里面的程序，包括游戏与一些ROM文件；在Game里面其实是设定画面，主要是对




▲GBA模式系统调整画面

系统语言、画面风格和图标大小进行选择，同时还能查看操作的一些说明，要看说明的时候需要点右上角的问号图标；Media player

应该就不用多说了，是完全强化的M3影音播放功能，PDA这里是整合的一些常用的小软件(由于本次只针对游戏部分进行测试，因此不做太多的说明)。



▲GBA游戏选择画面。

进入MY Card以后，出现很多文件夹，不过在GBA模式下只能运行这里的GBA文件，也就是GBA的一些ROM。进入到GBA文件夹里面就可以看见我们预先拷贝进去的4个游戏了。我们先运行64M的《恶魔城》，ROM会先拷贝到RAM上，拷贝时间是6秒（不过在拷贝256M游戏的时候发现速度会更快，只要14秒左右就可以运行），非常快，之后就和玩普通GBA游戏一样了，存档后退出，然后重新开机进入游戏，结果存档完好无缺。接着



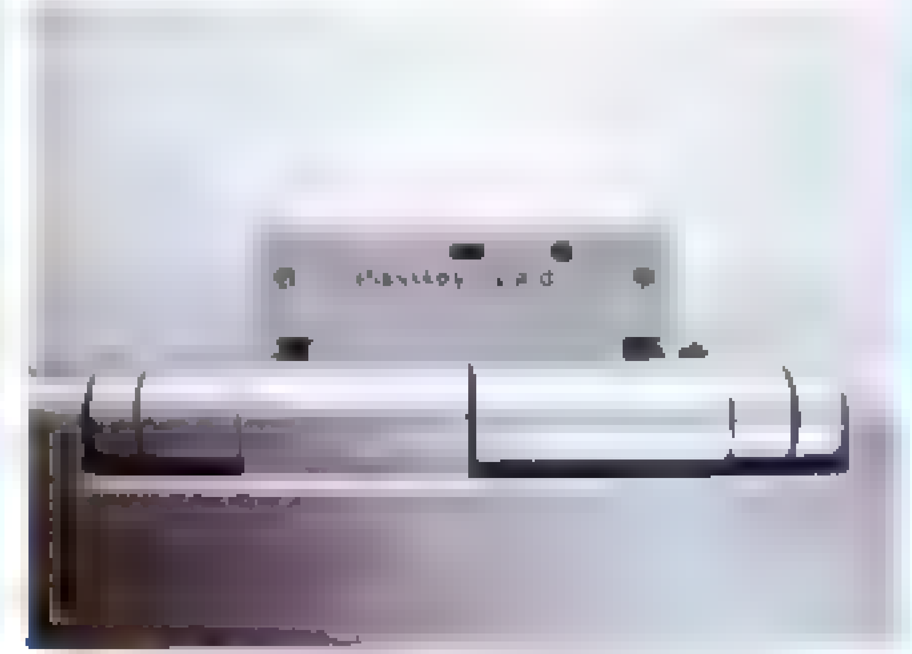
▲《恶魔城 晓月》的存档画面

分别又对另外三个游戏进行同样的测试，结果存档都没有问题，测试结果是G6对GBA游戏的EEPROM、SRAM、FLASH512和FLASH1M都可以很好地兼容，可以说任何GBA游戏都可以运行。而且在游戏运行过程中，《口袋妖怪》和《我们的太阳》的时钟都很好地支持了，可见遇到这种特殊的游戏也可以完美地运行起来，不需要使用特别的补丁。目前在GBA SP上开灯使用G6运行GBA游戏的时间可以达到9小时以上，基本上达到正版GBA卡带的游戏时间，可见G6还是很省电的。使用的ROM如果打了即时存档补丁也可以使用即时存档功能，打好补丁以后还可以实现不关机器就能退出游戏的功能，只要下载一个G6的烧录软件来打上补丁就能实现了。



▲《我们的太阳》的存档画面，显示支持时钟。

GBA部分完了以后我们下面进行NDS的部分，在NDS部分我们会对G6专用DoFAT格式和NEO FLASH DS专用的GST格式进行测试。插好Passkey并接好NDS卡带（可以使用任意的NDS卡作引导卡），确认Passkey的开关在Passkey的那面。如果开关在



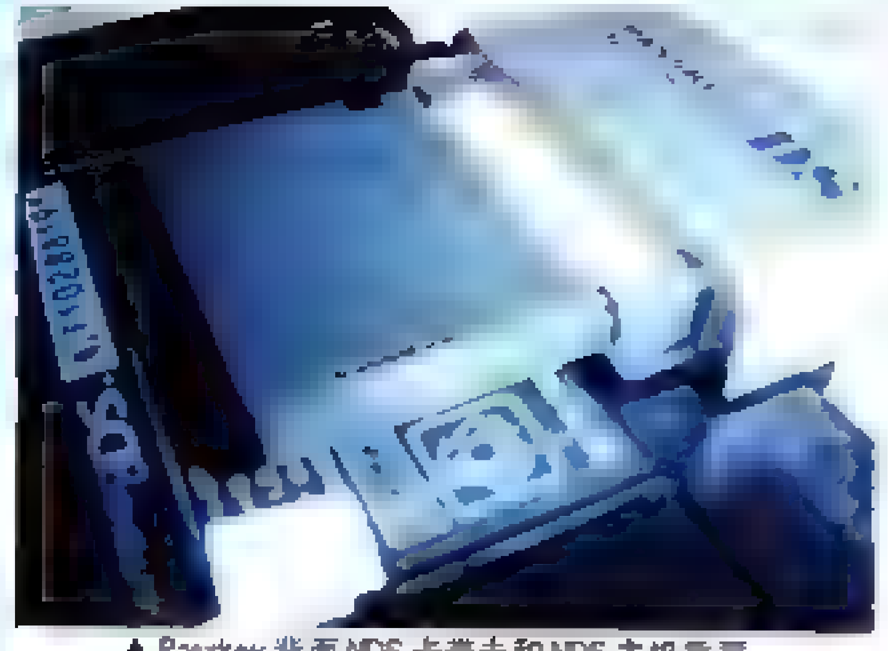
▲Passkey插到NDS上以后突出部分非常小。

Card的部分，可以看见NDS开机以后会像插入NDS卡带一样，可以直接运行Passkey上的NDS卡带。在翻过NDS主机以后发现Passkey有一个缺点，那就是NDS的卡带是悬空的，没有和NDS主机背面贴上，这样如果不小心给他一个外力的话，有可能造成



▲使用开关后在有Passkey的情况下读取NDS卡带内容。





▲Passkey背面NDS卡带未和NDS主机靠严。

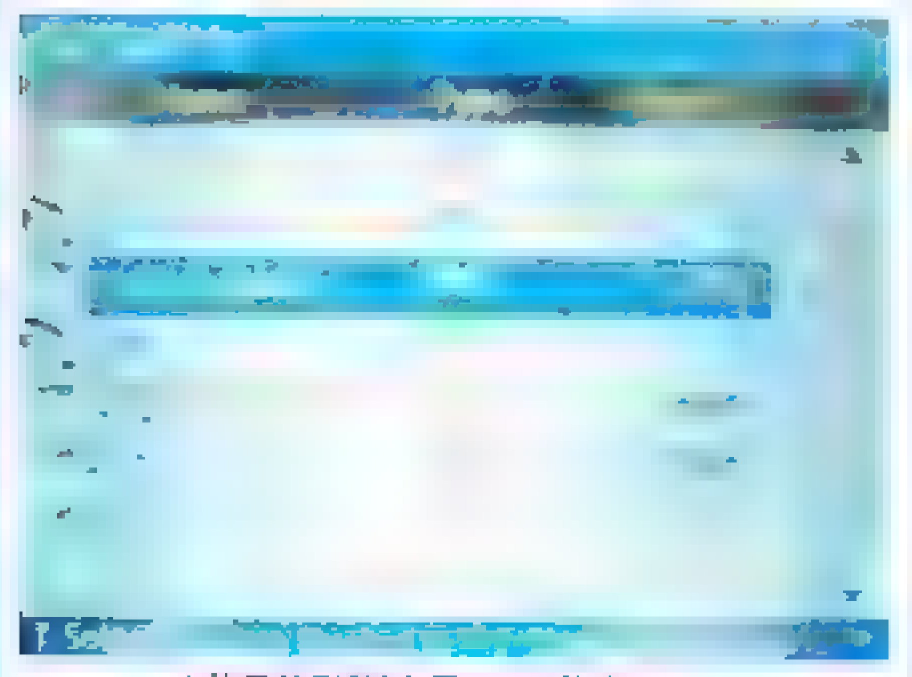
Passkey部分折断，不过只要小心点就没有问题，不会影响什么。安装好以后打开NDS会自动进入NDS模式，在此开始画面下直接按START可以进入GBA模式，不过会有一个屏



▲NDS模式OS画面。

幕还亮着，虽然可以运行GBA游戏，但是会多消耗一个屏幕的电量，而在普通NDS模式下，是可以把Passkey拔下来的，不过这样一来的话就不能使用GST的ROM了，只能在DoFAT格式的情况下不插Passkey运行NDS游戏，好处是节省一部分Passkey消耗的电源，不过这样一来那个开关好像就有些·

另外一点要特别说明的就是，在Passkey的支持下，在NDS模式中可以通过触摸屏来控制，这足以说明厂家在对控制触摸屏上下了



▲拷贝的512M专用DoFAT格式ROM。

很大的工夫，可以通过这点来完成很多新的用法（在无Passkey运行的情况下不能支持该功能）。在进入NDS的文件夹以后，里面是我们拷贝的ROM，在根目录下是DoFAT格式的ROM，大家可以看见里面的512M的《恶魔城》，另外在GST文件夹里面是拷贝的NEO FLASH DS的GST格式ROM。点击文件以后出现确认窗口，在记忆那边选择SRAM就可以正常存档（一般默认），然后确认就可以进入游戏，只需要2秒，不管多大的ROM都可以运行。大家可以看见《恶魔城》在G6上完美运行，同时另一张照片是在无Passkey的



▲运行512M《恶魔城》的画面。

情况运行《恶魔城》的，而且可以正常播放数据读取量相当大的动画，可见在256M的RAM上运行512M的完整ROM完全没有问题，一切正常，而且也并没有通过修改ROM去掉动画部分，播放动画也没有死机。而另外的《任



▲在没有Passkey的情况下也可以运行恶魔城，并播放动画。

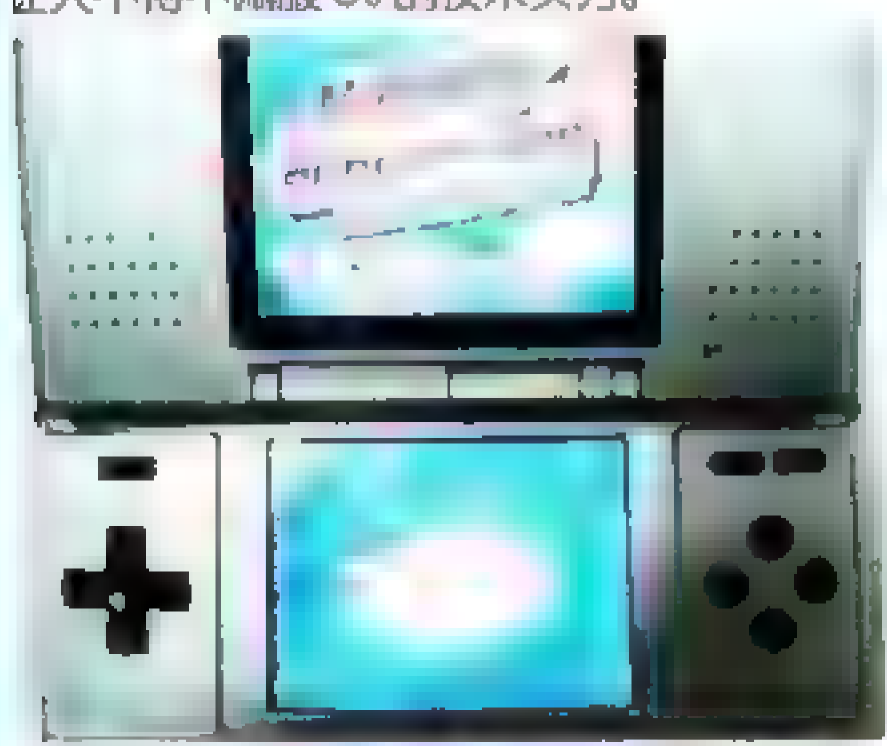
天狗》也一样可以，存档也都通过，大家可以看把狗狗买到家里面的画面，如果存档不支持的话，会在一开始买完狗狗自动存档时就死机的，而狗狗是使用不同存档格式的《超级马里奥65DS》引导的（当然也可以无卡运行）。另外就是G6支持一个最近很火的游戏《JUMP明星超级大乱斗》，这个是目前其他烧





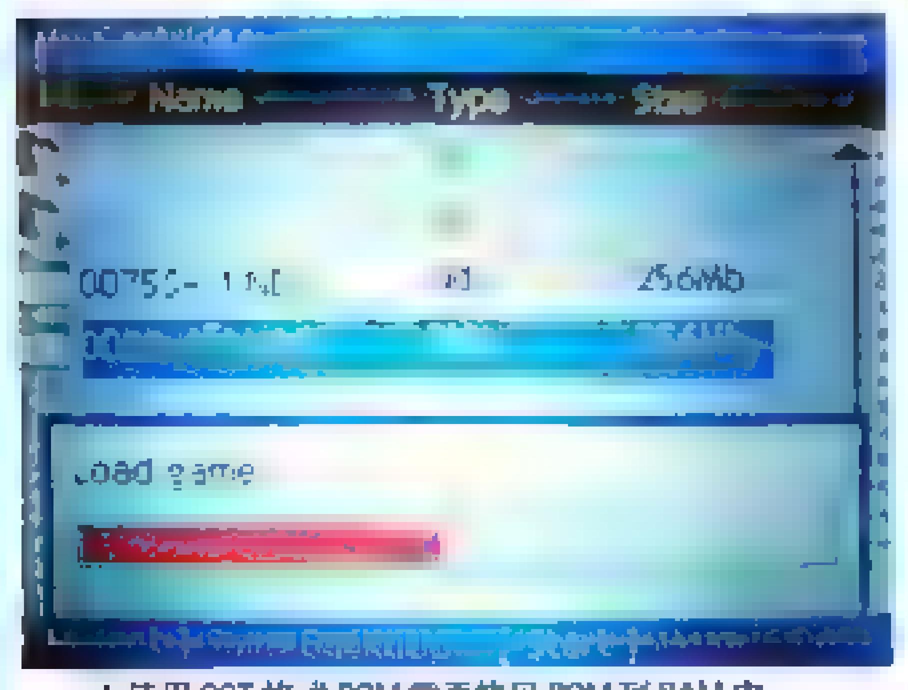
▲运行《任天狗》的画面，存档正常。

录卡都没有支持的游戏，而且同样是一个512M的大家伙。拷贝到G6以后，打开NDS主机以后，同样2秒种就进入了游戏，游戏开头动画播放正常，经过一会的游戏存档也没有问题，可以通过任何NDS卡带引导，可以使用无Passkey模式进行游戏来增加游戏时间。除了这个游戏还对《山脊赛车》等游戏进行了测试，结果所有ROM都可以很好的运行，让人不得不佩服G6的技术实力。



▲512M的《JUMP超级明星大乱斗》也支持了，G6是目前惟一支持此游戏的烧录卡。

DoFAT格式的ROM完毕以后我们接下来看看GST的。目前GST的ROM有两种格式，一种是通过普通NDS卡带来存档的，需




▲使用GST格式ROM需要拷贝ROM到RAM中。

要NDS卡带存档方式对应烧录的游戏存档，而另一种是把存档保存到烧录卡中的ROM。首先我们运行的是目前只有GST才有的《SD高达》，在运行GST的ROM时，只能支持256M和256M以内的ROM，在运行游戏的时候和DoFAT格式有些不同，那就是需要把ROM拷贝到RAM上才可以。拷贝时间也是很快，只用了14秒，不过在拷贝以后出现了黑屏的现象，不过不用担心，这个时候G6卡带的那个小开关就有用武之地了。首先按住那个小开关，把NDS主机电源关闭，然后重新开机，等出现完NDS运行画面以后松开小开关，就会发现游戏可以运行了。这里说明一下，为了不让



▲运行只有GST有的《SD高达》。

玩家对实验的真实性产生怀疑我特意拍了一张有显示Passkey情况时的照片，大家可以



▲使用Passkey运行《SD高达》。

看见Passkey已经在NDS主机上，《SD高达》运行正常，只不过有一点要说明，存档的话还是需要和该游戏一致的FLASH2M卡引导才可以，不然就不能存档。另一个GST的ROM是《火影忍者RPG 2》，这个ROM是使用的GBA卡带存档格式的，在运行过程中没有遇到问题，拷贝到RAM上以后直接运行。另外就是在无卡模式下（NDS开机以后进入OS将Passkey拔掉）也可以使用GBA存档格式的GST游戏，只有需要NDS卡带的游戏不能在


▲运行GST的GBA存档格式ROM。

无卡模式下运行。

游戏ROM的测试算是完成，可以看出G6的兼容性还是很强的，而且厂商很快就会推出把CLEAN格式的ROM转换成DoFAT格式的软件。目前已经确认，只要增加一个LOADER的文件，G6就能支持CLEAN的ROM，不过这样意义不大。（目前任何一个NDS烧录卡使用的软件都是从CLEAN版转换的，只是有的烧录卡在烧录的时候直接通过软件做好了转换而已，因为硬件的不同才出现了各种各样的ROM，其实都是CLEAN版的变身，只要厂家推出转换软件，就都支持CLEAN版了。）

最后要说一点的就是游戏的存档，虽然游戏存档都支持，但是每次只能保存一个游戏存档，如果再运行另外的游戏，那么前一个游戏的存档就会给覆盖掉，解决的办法就是使用硬件存档保存，在GBA或者是NDS模式下，使用SELECT选择需要保存存档的游戏，在SAVE TO那里选择要保存的位置，这样就可以把存档保存到卡带硬件上了，即使电池没电也不会丢失记录，使用的时候只需要选择加载相同的存档即可以把原来的记录还原，


▲游戏硬件存档保存画面

这点和M3同出一辙。

## 总 结

总的来说本次对G6游戏部分的测试相当满意，GBA游戏部分可以媲美任何GBA烧录卡，同时还有即时存档和游戏中不关机退出等功能；而NDS游戏部分又独有自己的新技术，即使不升级硬件也可以在256M的RAM上玩超过256M的游戏，这使玩家节约大量金钱就能做到全部支持，可以说这个技术改写了烧录卡的概念，让烧录卡进入一个新的里程碑。目前2G的卡带的价格不足1000元人民币，以这样的容量对比其他产品，这个价格可以说是很便宜的。

G6也是第一个完成对触摸屏的操作控制的烧录卡，通过控制触摸屏可以实现更多功能，比如在PDA功能里通过软键盘输入文字。另外还支持合卡模式，可以同时烧录N个游戏，并且在NDS模式下同时可以玩NDS游戏和GBA游戏，不需要关机就能做到。由于本次为了做第一时间的NDS部分测试，所以G6的一些软件部分还没有完成好，比如金手指等功能，这个会留到下期和影音部分一起做后续测试，到时候M3的新内核也会完成，除了可以实现NDS游戏以外，也可以像G6一样实现全屏电影播放、触摸屏控制等功能。

G6虽然集众多大成于一身，但是还是有一些缺点的，首先就是在电力消耗上和其他NDS烧录卡是一个通病，在有Passkey的情况下都只能维持4小时左右的游戏时间，通过无卡运行也顶多增加1个小时左右；另外就是硬件存档不能自动完成，需要手动来保存，Passkey在插入NDS卡带时因不能使NDS卡带部分紧贴NDS背部而在NDS卡带和主机间留出空隙，如果给予外力撞击的话会对Passkey造成损伤；操作画面使用类似鼠标的控制方式，对应触摸屏比较方便，但是对应十字键比较苦手，希望能够增加使用十字键操作的方式。

不过不管怎么说，有这些功能的G6已经称得上是目前最强的烧录卡，在很大程度上将带领整个行业朝着一个新的方向发展，而不是仅仅局限于现在的老模式上，而我们玩家也会因此得益。下期将进行G6的影音播放等功能测试，希望大家不要错过。

# 掌机软件新闻

开学了、开学了，上课的钟声再次响起。重新坐到课堂里，相信大家的心情一定很激动吧。好，静下心来，看看半个月来掌机软件界有什么新变化吧。 文 小超 编 马修

## NDS软件新闻

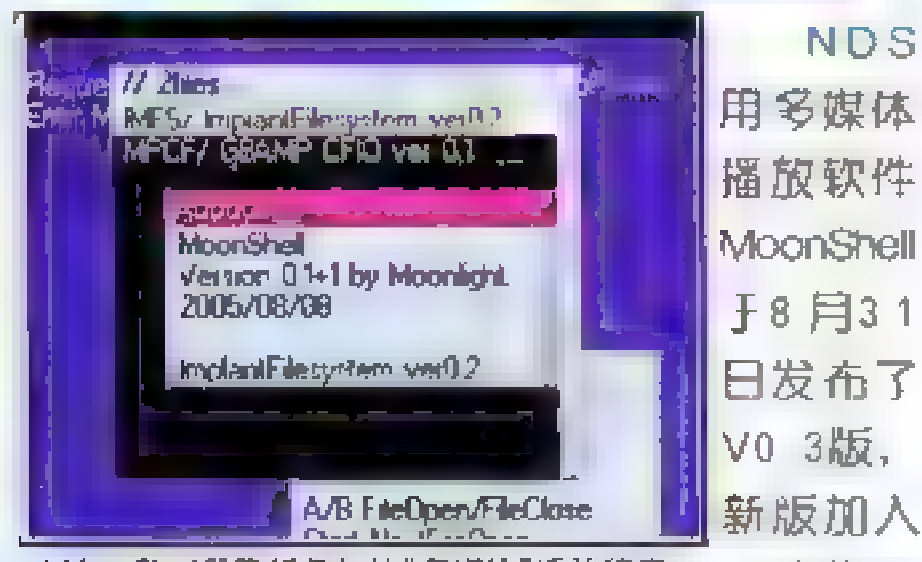
### DSEmu新版放出

在其他NDS模拟器都进入休眠期的时候，DSEmu反倒更新频繁，从六月份至今已经发布了七版软件。最新放出的0.4.6版修正VRAM Mapping的显示问题，增加新的Log窗口。下载地址是http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.6.zip。不过，新版仍旧无法运行任何商业ROM，看来作者还要加油哦。



▲DSEmu 0.4.6仍旧不能运行商业NDS游戏。

### MoonShell新版发布



▲MoonShell是不折不扣的"多媒体"播放程序。

NDS用多媒体播放软件MoonShell于8月31日发布了V0.3版，新版加入了非常实用的音乐随机播放和循环播放功能，修正了MP3播放中的一些问题，并调整了程序界面。下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/20050831_moonshell03.zip。目前MoonShell可以播放NSF、MP3音乐，浏览Jpeg、BMP、PNG图片，作者正计划加入视频文件播放功能，强烈期待！

### FmsxDS新程序公布

NDS上的老式计算机MSX模拟器FmsxDS放出最新V0.02版。新版加入了对GBA电影卡(GBA Movie Player)的支持，下载地址为http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS_002.zip。


▲MSX上也有不少经典游戏。

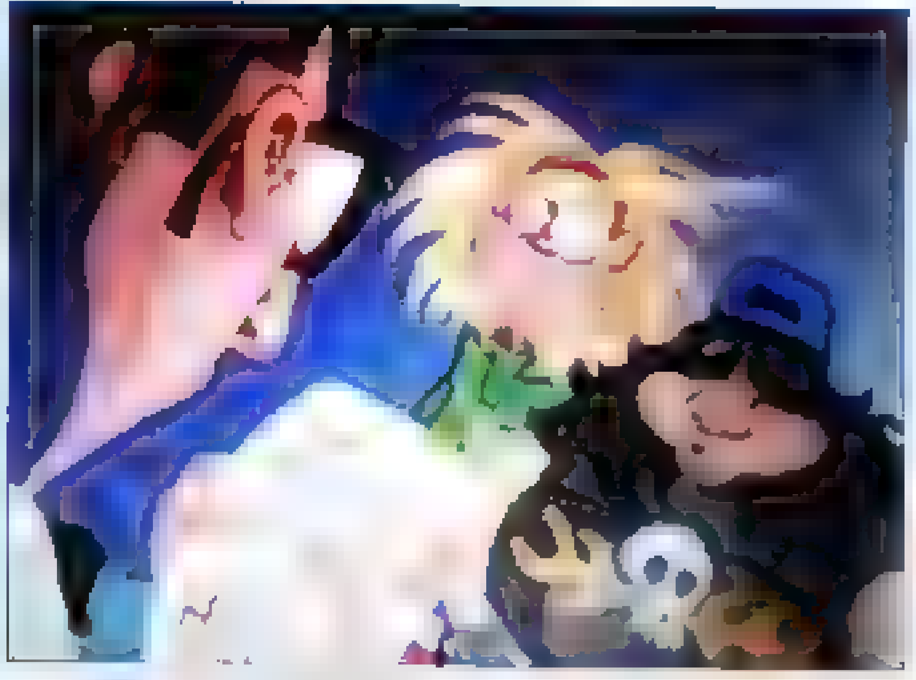
### NesDS新版推出

NDS用FC模拟器NesDS在8月21日、25日和26日发布三个新版本。新版加入对GBA电影卡的支持以及连发功能。最大的改变是支持声音，另外用户还可以通过软件进行音量控制。普通版下载地址是http://home.utah.edu/~u0422123/nesDS/nesDS.zip，WIFIMe版下载地址是http://home.utah.edu/~u0422123/nesDS/nesDS_bins.zip。

### ScummVM新版放出

NDS上的PC模拟器ScummVM放出V0.3新版，新版修正了《印第安纳琼斯》等游戏的错



▲已经有很多PC游戏能通过ScummVM在NDS上运行了。

误，并提升了游戏运行速度，加入对GBA电影卡的支持和Sam、Max两种操作方式。下载地址：http://www.drunkencoders.com/scummvm/scummvmds0.3.zip。

## NDS用MD模拟器开发中

NDS上第一个MD模拟器正在开发中。作者LiraNuna放出一幅图片，从图片上看，模拟效果还很初级，图形错误严重。LiraNuna曾经开发过NDS上的GB和WS模拟器，相信这款MD模拟器的最终完成版不会令我们失望。感兴趣的朋友可以关注官方网站：http://liranuna.drunkencoders.com。



▲NDS上的MD模拟器还非常不成熟。

## StellaDS新版推出

StellaDS是一款在NDS上模拟Atari2600游戏机的程序。8月29日，StellaDS推出V 0.41版，加入对声音的支持，并能够将画面扩大1.5倍。下载地址：http://thechuckster.homelinux.com/stellads-0.41.nds。



▲StellaDS新增加对声音的支持。

## 全新NDS视频播放软件公布

一个全新的NDS视频播放软件VideoConverterS在8月28日正式发布。VideoConverterS能够将AV视频文件转换成特定格式在NDS主机上播放。因为是最初版本，经过VideoConverterS转换的视频在NDS上播放的效果并不好，画面模糊，而且马赛克很多，看来作者还需要继续改进算法。感兴趣的朋友可以登陆作者的官方主页http://birslip.pizz.biz看看。

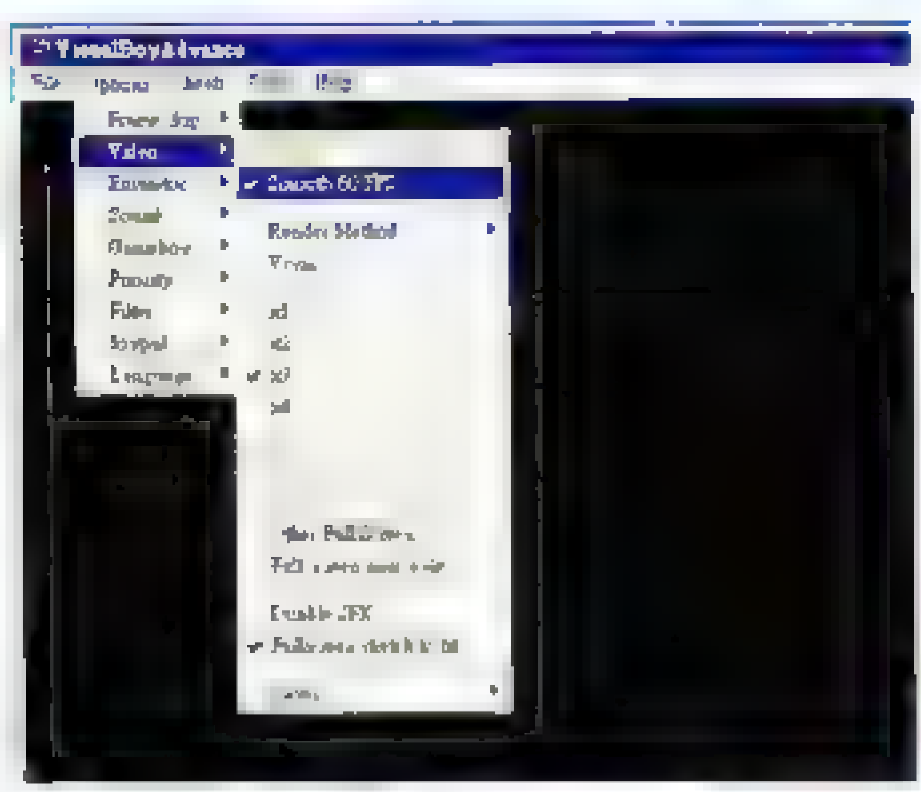


▲VideoConverterS的效果并不出众。

# GBA软件新闻

## VBA smooth新版发布

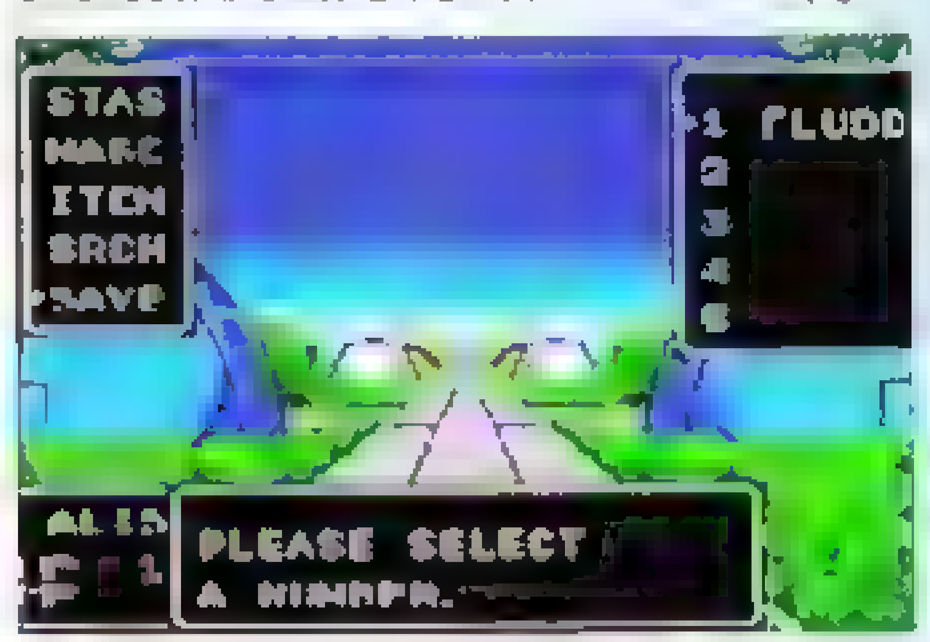
基于GBA模拟器VisualBoyAdvance 1.72内核改进的VBA smooth最近一口气发布V6.0、V6.1、V6.2三个新版本。作者在V5.0版的基础上修正了打开GBA游戏可能非法关闭的问题，取消了多线程声音同步。因为VBA smooth的良好模拟效果，不少朋友已经将手头的VBA换成VBA smooth。VBA smooth V6.2的下载地址是http://vbasmooth.emulation64.com/files/vba_smooth_v6.2_bin.rar。



▲VBA smooth的模拟效果十分出色。

## SMSadvance新版发布

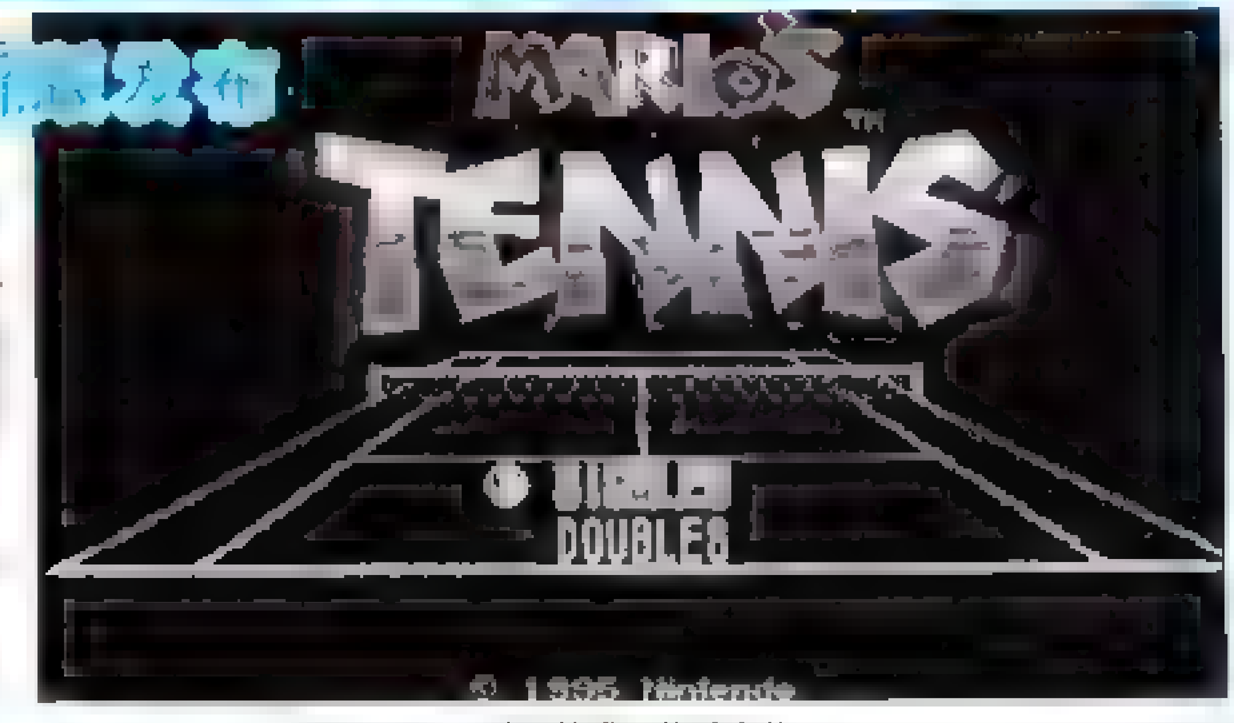
F ubba开发的GBA用SMS、GG模拟器SMSadvance在9月3日放出V0 8版。新版可以运行SMS版《街头霸王 》，加入按R键开始的功能，修复《Robocop 3》游戏的暂停错误，另外还解决了多个游戏的卷轴错误。V0 8版下载地址：http: www4 emu-zone.org/emu down/sms/SMSAdvance08Bin.zip。




▲在GBA上玩《梦幻之星》感觉非常不错。

# 其他掌机软件新闻

## Reality Boy新版发布




▲Reality Boy对VB的模拟几近完美。

电脑上的VB模拟器Reality Boy于8月28日发布V0 82 1 beta版。作者修复了一些BUG，并提升了模拟效果，下载地址是http:, www.goliathindustries.com, vb download emu rboy.0821_win z p。

## PocketGBA新版推出

Pocket PC掌上电脑用的GBA模拟器PocketGBA在9月3日发布最新的V0 3 alpha版。新版能够运行128M的GBA ROM，修正了存档的读取和存储功能，加入了帧数显示并提升了运行速度，有PPC的玩家可以试一试，下载地址是http: www.sunBUG.net zbbs zboard.php?id=sb2005 downloads。

截稿前，著名的PSP破解小组WAB放出了PSP从2 0版降为1.5版的视频录像，市面上的1.5版PSP越来越少，PSP版本降级程序自然成为众人瞩目的焦点，2.0版PSP用户终于要咸鱼翻身！支持NDS游戏烧录的GBALink烧录卡已经先行出炉，而月底G6也将发售，NDS烧录卡大战一触即发。9月份，掌机业界会迎来新贵GBM，稍后的10月份，行货GBM将在国内发售，掌机界将会是好戏连台 最后依旧感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http ,www QL169.com)玩友的大力支持。

文 Binbin30 编 铭风




# PSP热点新闻追踪

9月份，万众期待的足球游戏《胜利十一人 无所不在》PSP版本即将发售，所以9月份对于PSP的足球迷玩家来说是一个值得高兴的月份。同时《最终幻想VII 再临之子》的UMD版本和DVD版本也将在9月份同时发售。PSP势头很猛啊！在你尽情游玩PSP游戏的同时，跟随笔者来看看最近PSP的热点新闻吧。

## 一、PSP破解情况

### 1 引导程序更新情况

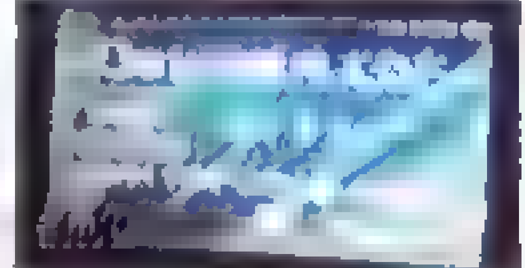

▲DEVHOOK0.21引导程序

最近由HOOKBOOT引导程序的原作者发布了DEV HOOK引导程序的最新版，目前的版本为0.21版本。DEVHOOK与HOOKBOOT引导程序最大的区别就是前者可以运行SO文件格式，而后者需要把游戏数据拷贝到记忆棒才能运行。

DEVHOOK可以支持PSP频率调节，频率最高可以达到333Mhz；支持UMD游戏启动；支持多个ISO文件中选择其一进行启动。而且这个引导程序与FASTLOADER相比，最大的特点就是可以做到不使用UMD引导盘就能够引导ISO游戏镜像运行。所以目前DEVHOOK0.21对于没有购买UMD光盘游戏的玩家来说，非常适合使用。不过目前最新版本对ISO游戏的支持效果明显不如FASTLOADER优秀。有很多FASTLOADER能够运行，而DEVHOOK不能够正常运行的游戏存在。所以期待开发者逐步完善这款引导程序。

### 2 PSP系统软件降级程序最新情况

最近WAB和PSP-Dev联合发布了降级程序的视频(将PSP高版本变为1.5版)。看起来似乎这个降级程序能支持所有版本的系统，包括2.0在内。不过笔者觉得，如果能够让2.0版本的PSP运行某个程序，那么相对的不如把最新的2.0系统破解了更有效果。因为2.0版的PSP增加了更多的音频播放格式，采用H264编码的MP4格式文件，网页浏览器，自定义背景图片等众多的功能。

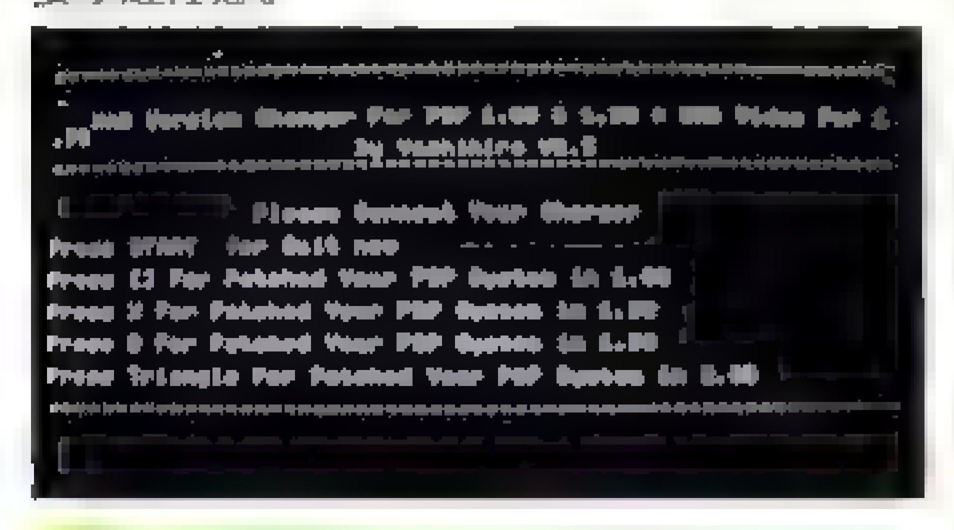

▲WAB发布使用PSP降级程序视频。

无独有偶，在因为PSP系统降级程序的发布，大家都将注意力集中到小组成员Yoshihiro身上的时候。半路里竟然出现了一位网名为Seargent007的天才朋友，他也能够让PSP系统软件降级。并且发布了演示视频。他的降级程序自称也可以降级2.0系统，并且录了一段视频，以展示他在2.0系统上成功运行了“1.5版升级程序”。不过，需要注意的是这个版本只是演示概念用的，并不能真正进行“升级”。


▲Seargent007发布的降级程序演示片断。

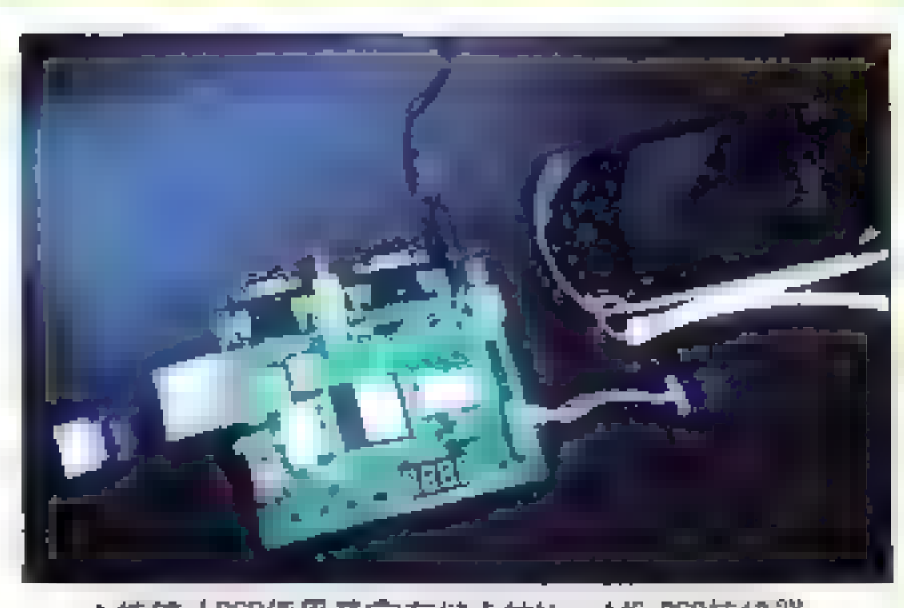
### 3 能够修改PSP系统版本号的软件发布

相信现在不少玩家都遇到了不升级PSP就不能够运行新出的游戏的尴尬局面。好在WAB开发者已经想到了解决这种问题的方法。他们发布了一款能够修改PSP系统版本号的软件WabVersionChangerV2.5。主要作用就是通过修改当前系统软件版本号的方法，直接逃避UMD游戏光盘内升级信息的检测。通过这个程序可以修改PSP的系统版本号改为1.0，1.52，2.0版本。不过需要注意的就是，如果你通过这款软件修改了PSP的版本号，但是你又需要升级PSP系统的时候，请把你原来PSP系统的正确版本号修改回来。如果不修改回来，将会出现升级系统出错的现象，这个问题一定要引起注意。



### 4 NEOFLASH发布Neo-MS PSP 转接器

第一个发布了NDS烧录卡解决方案的NEOFLASH小组，最近又把研究的目标放到了PSP的存储媒体上面。这次他们设计了一个Neo-MS PSP 转接器设备，这款设备的最大设计目的就是通过桥接芯片，让PSP能够支持SD、MMC、CF储存卡的读取，并且最大支持的容量达到32Gb。NEOFLASH小组发布了这个设备的使用视频。目前该Neo-MS PSP转接器还处在开发阶段，上面图片中的就是开发中的试验电路板。根据NEOFLASH发布的消息，在圣诞节的时候就能够正式发布这个Neo-MS PSP 转接器了。如果这款Neo-MS PSP 转接器设备能够正常发布，并且体积能够小型化。在使用CF接口大容量微型硬盘的时候，PSP的多媒体应用就将会得到更大的空间了，让我们期待它的发售吧。



▲能够让PSP使用其它存储卡的Neo-MS PSP转接器。

## 二、PSP模拟器情况

### 1 MAME多机种模拟器




▲PSP版本MAME0.40模拟器

对应PSP的多机种模拟器MAME更新到0.40修正版。修正了上个版本4个坏掉的MAME模拟器。这次修正的模拟器有：Konami、SEGA、Namco和Taito。更新内容如下：核心从0.96升级为0.97；内存控制方法改变；修正了竖立模式时半个屏幕脱节的问题；音质和性能改善，修正了模拟速度；模拟杆输入实现的错误修正；添加了下列搜索路径：ms0:/psp/game/mamepsp/roms，ms0:/psp/game/mamepsp/samples。MAME将先搜索当前配置的路径，然后搜索上面的路径；修正配置保存(如果配置有更改的话)；修正了一些驱动程序锁死的情况。

笔者测试过这款模拟器的实际运行效果，但是可惜的是运行的速度非常缓慢，估计如果需要达到全速运行的效果，还需要加大开发力度才行。

### 2 SnesPSP_TYL模拟器开发新进展






▲SnesPSP_TYL的开发者将会与uo_snes9X的开发者共同开发SFC模拟器。

SnesPSP_TYL的开发者之一laxer3a透露，著名超任模拟器uo_snes9X的开发者Y有可能加入他们的开发行列的新闻。同时，Y自己的开发并不会停止，因为两人对是否修改

Snes9X的内核持有不同的见解。Laxer3a还透露了下个版本的SnesPSP TYL 0.3版有可能加入的功能：1.Mode7优化第二版。2.某些情况下专用的Mode7硬件加速。3 网络游戏。4.ME音效。超任模拟器在PSP上面的模拟是越来越完美了，让我们拭目以待吧。

### 3 DGEN v0.93 for PSP发布



▲DGEN v0 93版本

DGEN模拟器的开发者Syn-z发布了新版的世嘉Genesis/MD模拟器的v0.93版本。主要更新如下：1.菜单界面修正：支持皮肤、颜色指定等。2.电池信息：显示剩余时间。3.L/R键可以分别按下了。4.速度调整功能加强。5.你还可以自定义皮肤文件。

经过笔者的测试，发现这个版本的DGEN的主界面的设计很漂亮。它的主要界面的颜色会自动变幻，给人非常眩目的感觉。这个版本的模拟器完成度还不错，可以支持ZIP压缩ROM文件的直接运行，可以设置即时存档，可以设置按键定义，游戏声音的模拟也非常不错。目前这个版本的MD模拟器在速度上还有提高的余地，期待它的更新版本能够在速度上有所改进。

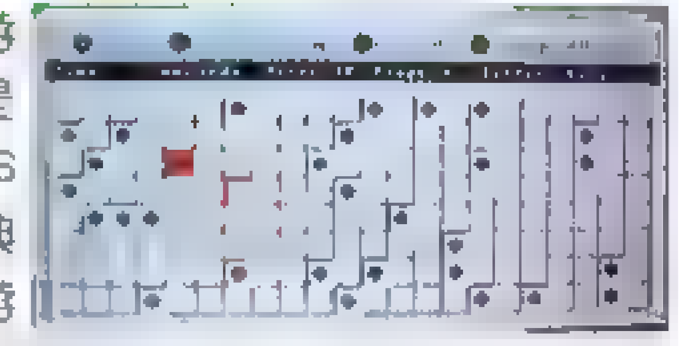
## 三、自制软件情况——游戏部分

采用LUA脚本编程语言的游戏现在逐渐增多了起来。如果需要在PSP上面运行采用LUA脚本语言设计的游戏，那么就必须首先安装Lua Player v0.9 for PSP解释平台。安装好了Lua Player v0.9 for PSP解释平台之后，采用LUA脚本语言编程的游戏就能够运行了。笔者将对下面二款采用LUA脚本语言设计的游戏给大家一个详细的使用说明。

Lua Player v0.9 for PSP解释平台的安装很简单，下载Lua Player v0.9 for PSP的压缩包之后，把Lua Player的EBOOT执行文件拷本到记忆棒GAME目录下就可以了。在这里需要注意，仅仅复制了EBOOT文件不能够运行LUA脚本语言，还需要一个名为script.lua的文件。如果你在1.5版本PSP使用Lua Player，那么请把script.lua拷贝到记忆棒GAME目录下没有%的Lua Player目录内。

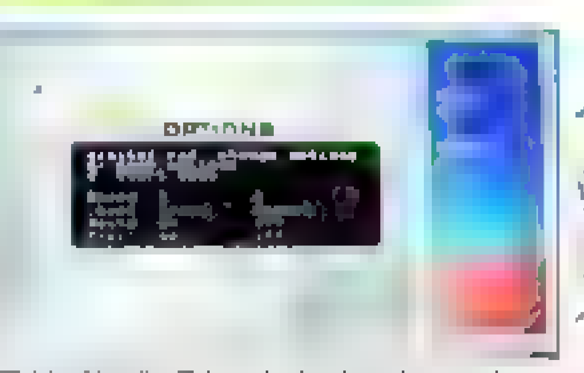
安装好Lua Player v0.9 for PSP解释平台之后，把需要运行的LUA游戏数据复制到记忆棒LUAPLAY目录内就可以了。下面就介绍些采用LUA脚本语言设计的游戏。

### 1 扫雷



这个游戏就是WINDOWS平台上经典的扫雷游戏。这款扫雷游戏的设计非常优秀，在PSP上面运行的速度也很好。能够很好的再现了WINDOSW平台这个经典游戏的精髓。

### 2 经典贪吃蛇游戏




贪吃蛇这个游戏是诺基亚手机必备的手机游戏，这个游戏也被众多的游戏设计者复制在各个平台上面。而PSP平台上的贪吃蛇游戏也比较多，下面这款就是采用LUA脚本语言设计的贪吃蛇游戏。这个游戏的特点就是支持背景音乐的播放。不过，该款游戏中蛇的运行速度比较快，不能很好地控制。

## 四、自制软件情况——软件部分

### 1 PSP红外遥控例程 v0.2 for PSP发布

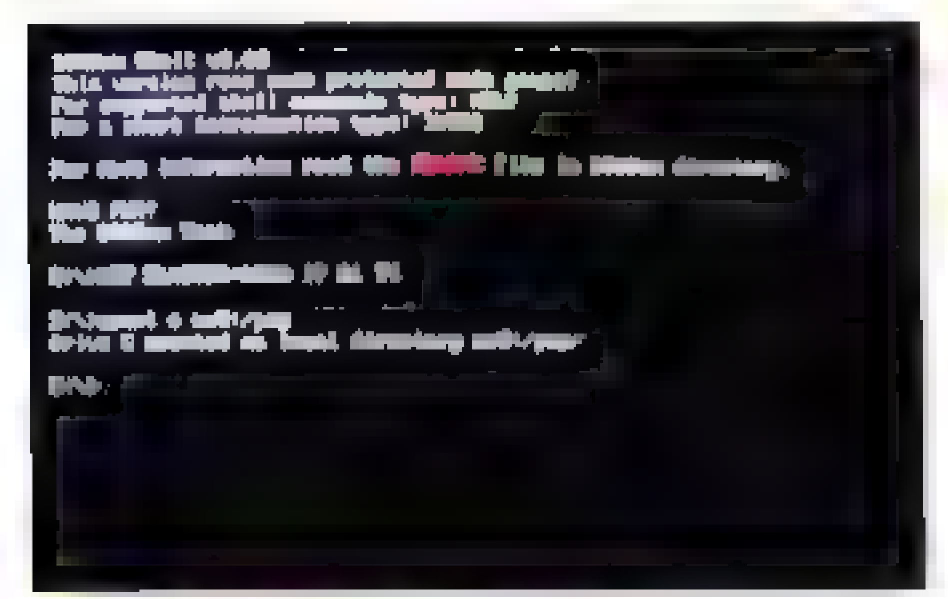
国外朋友PspPet发布了PSP上的红外线多项测试的0.2版。这是一个红外的例子程序，他称它是"展示了PSP硬件的原始红外功能的使用方法"。这个程序可以用来测试：1.Robosapien机器人(V1)。2.运行stock固件

的Cyble。3.运行加强的步行固件的iCyble。4.安装了“RC6”遥控的Windows Media Center电脑。

正好笔者的电脑安装了WINDOWS XP多媒体中心2005版本(MCE2005)的系统，也购买了MCE2005的原装遥控器。所以能够测试这个红外线程序是否能够支持MCE系统的遥控功能。因为MCE2005的遥控器都是微软独家生产，所以遥控器的主要接收发射的解码部分就是能够正常遥控的关键。经过笔者的测试，这款红外线软件的MCE遥控功能能够正常使用。遥控的效果与原装的遥控器无异。不过，由于MCE2005的遥控器都是微软垄断生产，所以必须购买原装的遥控器才能够提供红外遥控接收器。而这套原装的MCE2005遥控器的价格比较高，国内购买的价格在530元左右。530元用来购买一套遥控器对于多数人来说肯定是不会这样做，但是对于希望用电脑来组建家庭媒体中心的用户来说。这套遥控器肯定是需要购买。这款红外线软件推荐给拥有MCE2005电脑，又同时拥有PSP的朋友。

## 2 PSP版DosBox发布

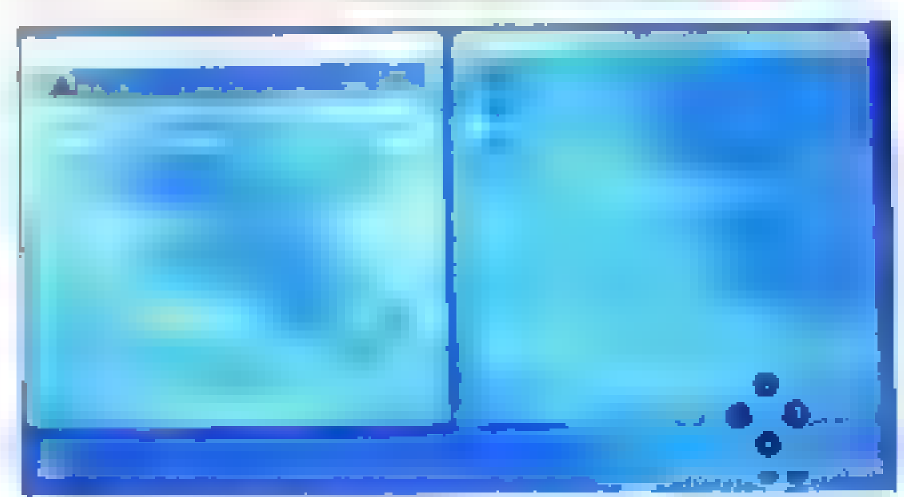
这是一款让DOS系统在PSP平台上运行的软件。最大的作用就是能够在PSP平台上面运行DOS系统的经典游戏。例如：《仙剑奇侠传》、《同级生2》、《大富翁》、《命令与征服(C&C)》等等经典的DOS老游戏。现在看来PSP的确是最强的平台了，很多电脑游戏都能够在PSP上面运行，PSP简直就是一台华丽的PDA。



## 3 文件管家v0.08发布

这款能够在PSP上面修改文件的软件已经更新到了0.8版本。主要更新情况如下：1.修正了选择新文件后音乐播放不停止。2.添加简单文件信息对话框。3.修正执行文件读取。4.配置文件Config.xml 包含了所有用户选项。5.保存当前文件夹。6.自动刷新文件夹。7.隐藏破损文件的选项。8.可以使用config.xml来在启动时关闭USB联机功能。9.进度条现在可以显示拷贝文件所需的时间。11.使用L/R键选择多个文件将会打开幻灯模式。12.图片可以翻转和镜像，大图片的bug已经修正了。13.看图时，Start键可以隐藏用户界面。14.利用Skin.xml可以编辑皮肤的样子了。16.如果在皮肤目录下有background png的话，会被作为墙纸显示出来。17.PBP文件被选择时，它的图标将会被作为背景显示出来(仅限v1.0 PBP文件)。18.皮肤选择功能现在可以使用了。19.OSX皮肤风格加入，同时带有传统的文件管理风格。20 修正了从图片查看模式退出时的崩溃错误。21 版本号显示在界面上了。22. 文件大小在目录列表中会显示出来。23 字体和背景纹理上传到显存中以提高速度。24.删除了OSXskin.xml中会造成误解的粘贴。

这款文件管家软件绝对是PSP模拟器软件配合使用的最佳软件之一，可以对记忆棒的数据进行复制、移动、删除操作。向喜欢在PSP上面使用模拟器的朋友推荐这款软件。



▲文件管家v0.08漂亮的界面。

*在本文结束的时候，笔者想到了PSP的2.0版本升级的广告。广告里的农场主在进行升级了之后，他的奶牛挤出来的不再是牛奶，而是冰激凌了。虽然这个广告的创意比较夸张，但是以PSP强大的性能，通过系统升级之后功能的增加是不可回避的事实。目前PSP就像是玉器工人手中的玉石一样，经过多次的雕琢，PSP强大功能的本质将会得到更好的体现。*



# 小镇

文 雨中行 编 马修

1

因为一件小事，和父亲吵了一架，当我甩门躲进自己房间的时候，决定离开家一段时间，找一个安静的地方冷静一下。当我把这个想法告诉家人的时候，很意外地发现父亲竟然没有反对——当然，也没有同意，可我就当他默许了。也许他还沉浸在那场争吵中，不愿意理我，也可能是和我想法一致，两人分离一段时间，冷静一下。既然父亲没有什么意见，母亲更不会说什么了，只是默默帮我收拾行李，并不断叮嘱我要小心。其实我的行李很简单，不外乎几件衣服，再加上笔记本电脑——因为，我将到一个我所未知的地方去，是哪里并不知道，只要它足够安静，而安静就意味着偏远，笔记本电脑将会是我在一个安静而又偏远的地方与外界联系的重要工具；还有就是GBA SP了，我的业余时间需要SP来消遣。

当我打点完一切之后，一个人拎着行李出发了。我在火车站买了一张到北京的票，我知道自己肯定不会去北京，只是当火车途经某个美丽而安静的地方的时候，方便我随时下车，至少那些检票员不会因为我的票是到北京的而不让我出站口。火车在铁轨上飞驰着，窗外的景色不断在我眼前变化，但很长一段时间过去都没有一个让我满意的地方出现。我突然意识到了什么，在火车路边上怎么也不会安静的。当我领悟到这一点之后，为我在火车站所做的决定后悔不已，为了将损失降至最低点，我飞快的做出了第二个决定——趴下睡吧，醒来是哪就哪下，听天由命，但谁知我的精力特别旺盛，加上火车的轰隆声，让我无论如何也睡不着。我又飞快地将第二个决定做出了更改，掏出SP，心想，算了，玩到没电时就下车吧——这是一个错误的决定，当我察觉的时候已经是十个小时之后的事了，四周一片漆黑，我除了趴下睡觉别无选择。结果，我还是按照第二个决定进行着，醒来是哪就哪下。一觉醒来，天已大亮，简单的洗漱之后就等火车停靠好让我下车。数十分钟之后，火车徐徐进站，我拎着行李下了车，瞟了一眼站台，上面写着"A站"，A应该就是这个城市的名字了，将票递给检票员我安全地出了站台，几步之后，后面传来了喊声："同志，下错站了，这里是A市，还没到北京。"我没有理会，径自上了一辆的士。

坐在车内，一个想法突然在我脑海里一闪而过，如果我用的是张未到A市的票或者是过期票，那个检票员是不是也只是喊"同志，坐过站了，这里是A市，XX早过了"或者"同志，错过时间了，现在是X日，那日早过了"并追我要我补票……司机打断了我的思绪，他问："兄弟，到哪呢？"这时我才发现事态的严重性，对啊，到哪呢？我"嗯"了半天之后，从口中蹦出一句让我自己都吓一跳的话——您瞧哪穷就去哪吧，最好是镇上，不要在市里。很显然，我将"穷"与"安静"联系到了一起，潜意识里认为，越"穷"的地方就越"安静"。我估计司机也被我的话给吓到了，因为我说完这句话后他就一直目光呆滞地盯着我，数分钟后才恢复司机的身份，将的士发动起来。这是一个周折的旅程，一路颠簸之后，的士停在了一个镇口。我问司机，到了吗？司机说，你不要和镇里的人说你要到最穷的地方，是我把你带到这里的，更不要记下我的车牌号。我觉得我碰到了一个很幽默的司机，却没有想到这也是很现实的事，我满口答应，哪会呢。付完钱后的士绝尘而去。在镇口左边有一个大石碑，上书"文米镇"。文米镇？挺有创意的名字，就是不

知道有什么深刻的内涵在里面。初来乍到，我不可能知道这个镇是否是A市最穷的地方，但我怀疑是A市最偏远的地方，因为在不远处，一个广告牌上隐约写着“B市人民欢迎您”的字样。

在文米镇安顿下来的时候天已经黑了。原本是想找间旅社或宾馆住下的，但谁知镇上的人们普遍都没有这种商业意识，或者是认为小镇与世隔绝，不会有外人前来，再有可能就是镇上的人们都有自己的楼房，有亲戚朋友来了怎么着也能住得下，总之，我在镇上寻觅了许久就是没有发现可以让我短期居住的场所。天无绝人之路，就在我几近绝望的时候，我发现了一片房屋出租区，我正在纳闷怎么租房子的全都挤这来了，不远处的一个建筑群门口挂的牌子让我释然，牌子上写着“XX中学”。我安慰自己，找不到旅社宾馆就先找间民房先住着吧，总比露宿街头强，也不是所有的民房都是一住就要住一年半载的。我向离我最近的出租房走去，房东很热情的接待了我，还为我倒了杯白开水。我们简单客套了几句后，房东带我去看了房间。感觉还成，一窗一桌一椅一床，再没其它东西了。

“不错。”我说，“房租多少？”

“一百。”房东回答。

“一百？”我毫无保留地将惊讶写在脸上，太便宜了，我对自己说。

“怎么？贵了？”

“哦不，还成。”我改口道，“行，就住这了。不过，我可能不会住太久。”

“哦，我也不指望你住多久。”

就这样，我在文米镇安顿下来，这个过程不知该说顺利还是曲折。

## 2

其实这是一个很不错的小镇，真的，至少它达到了我要求——安静，只是有的时候会觉



得安静过头了，让我不由得产生我身在何处的恐惧感，会怀疑自己是否被扔到了《生化危机》中的浣熊镇中——大白天一个人都见不到。一般情况下，这是中午十二点至两点的时段。

这个小镇很有诗的意境，当然是从外人看来，而且还必需是像我这样的外人，如果是从隔壁镇上过来探亲访友赶集的，肯定不会有这种感觉。不是说镇上的人没有文化素养，而是我所认为有诗意的东西都是他们每天看到，都天天了看了再有诗意也变没诗意了。举个简单的例子，当我第一次看到一整片连绵起伏的稻田的时候，首先想到的是“稻花香里说丰年”，多有诗意啊，都传了好几百年了；但要是换成隔壁镇的农民兄弟过来看到，估计说的第一句话会是“这么大一片田，得割多久啊”。

在这里生活了一些日子，渐渐的也对这个小镇有点熟悉，感到很意外的是，在这个没有地图，没有路标，也没有的士的小镇中，我居然可以无师自通，自由穿梭于大街小巷之中而没有迷路。白天在大街上闲逛着，从东街走到西街，从民居走到田间；晚上就蛰伏在房间里，玩玩SP，打打电脑上上网，或者找张凉席铺在天台上看星星，思考一些没有结果的人生哲理。偶尔发发神经，在天尚黑的时候就起床爬到小镇最高的山上去看日出，或者在中午的时候跳入深山的湖泊中游泳，或者在傍晚的时候蹲在田边听青蛙叫——这样的生活让我感觉像是生活在《牧场物语》中一样。日子就这样悠闲自在地过着，在我对这样的生活还没有失去新鲜感的时候觉得一切都是新奇有趣的，甚至一度产生了就地娶个媳妇定居的念头，但还好仅存的理智告诉我，这是不可能的，因为我没有足够的钱，当我花光所带的钱之后，就要回到该回的地方去。似乎这次出行一切都是莫名其妙，没有特别的理由，没有特别的目的，赌气？还是别的？不知道，也许这就是所谓的孩子气，或者说是叛逆。

这天太阳落山之后，我蛰伏回我的房间中，像往常一样打开笔记本电脑无线上网，登陆QQ，一个头像闪动着，小博上线了。小博是我在某个游戏网站认识的朋友，现在某家游戏公司负责游戏开发，是个高手。我和他相互开玩笑之后，我问他：

“你知道我现在在哪吗？”

“咋地？除了家里和网吧，你还会上别地方？”

"我说你怎么就这么没品味呢？就不能说个好点的地方？"
"主要是你让我无法和'品味'挂钩。"
"在家和网吧还要你猜。"
"难不成你去日本了？那记得回来时帮我带几款游戏回来。"
"我还没跑那么远呢。"
"害我白高兴一场。"
"是你自己一厢情愿的好不好。"
"那你去哪了？"
"文米镇。"
"文米镇？好没品味的名字。你家就在那镇上吧？"
"哪能啊，火车加的士要一天一夜呢。"
"这么远？跟团出去玩啊？"
"没，一个人出去散散心。"
"怎么了？和家人吵架了？"
"嗯。"
"理由？"
"……"
"我就知道又是无理由的耍任性，你们都是幸福的孩子，我就没有这机会。"
"……"
"你父母是不是对你百依百顺，你稍不顺心时就发脾气，比如像现在一样说去哪里散心就去散心？"
"怎么可能，不要把自己说得像生活在地狱我生活在天堂一样，谁不都差不多，你不比我差，我也不比你好，只是像'围城'，都觉得对方好而已。"
"'围城'吗？我又不是小孩子，孰好孰坏我还分不清楚？"
"天底下哪有不疼自己孩子的父母呢，只不过方式不同，你没感受到而已。"
"我父亲怎么疼我了？"
"至少你现在还在从事你所喜欢的工作吧。"
"你是说他们支持我从事'游戏开发'这工作？"
"你现在不正干着吗？"
"屁话，高考那阵我为了填报个计算机专业还躲在同学家里十来天时间！"
"……"
"我家人，不，我父亲从来就反对我玩游戏，你知道吗，我六岁那年，有一次在游戏店里看别人玩游戏，只是看，还没玩呢，我父亲冲进来不由分说地揪起我的耳朵，将我拎回家一顿毒打，后来我再去那家游戏店，店主连门都不敢让我进，说小孩别来了，可我明明看到我同学就在里面玩，我父亲多过分！那时我才六岁！"
"别激动，都过去那么久的事何必呢，他不也是为你好吗，那么小年纪玩游戏不好，伤身。"
"哼，你几岁玩游戏的？"
"和这有关吗？好，好像挺大了。"
"可我长大后依然如此。高中住校的时候，有一次我回家，发现父亲虎着脸，母亲和姐姐站在一旁，一进门我心就慌了，知道铁定没好事，我把最坏最坏的可能都想进去了，谁知，他竟拉出我珍藏游戏杂志的箱子，当着我的面，边骂边撕边用书甩我，你知道我当时的感受吗！"
"不是一切都过去了吗。"
"我报考的时候就想，我就是要报和游戏相关，就是不让他知道！"
"后来呢？"
"后来我毕业后就进现在的公司上班了。"
"你父亲知道吗？"
"我母亲知道，他一定也知道。"
"他没表态？"
"那之后我都没和他说话了。"
"撕书之后？"
"嗯。"
"至于吗？"
"……"
"说到底，我们的本质差不多吧？"
"也许吧。你出来多久了，打算什么时候回去？"
"不知道，你呢？"
"我？我在上班啊。"
"我猜你也是很久没回家了，过年的时候都看你在公司上网。"
"有空我会回去的。"
"这样就对了。"
"我觉得好像转了一个大圈子，应该是说你才对吧？你打算什么时候回去？"
"快了，再玩两天，出来一趟不容易。"
"嗯，幸福的孩子，好好反省吧，先下了，回见。"
"嗯，你也该反省，回见。"
虽说和小傅认识有一段时间了，但还是有

很多事头回知道，一直都很羡慕他从事的职业，也很羡慕能有支持他从事如此职业的家人。谁知……关闭电脑，倚靠在窗口边看着繁星璀璨的夜空，思考着刚才他所说的话。其实事情远没有那么严重，只不过是一些小摩擦而吵嘴，出来散散心而已。但人就是喜欢杞人忧天，将一件简单的事复杂化。我夜观天色，断定夜间不会有雨，就决定上天台去乘乘凉，看看星星，思考些没有结果的哲学问题。

我将草席铺在天台上，与满天繁星面对面，将星星勾勒起来，形成点阵图，浮现出父亲的面孔。在小学的时候，受到老师的影响，很喜欢用一个成语来形容父母——严父慈母，其实我的父亲挺慈祥的，对我并不怎么严厉，所以也纵容了我。我将思绪回到了过去，把所有关于父亲的记忆全盘倒出，我一个一个地重读，耳边响起了那边句老话——父母永远都是为子女着想的。思绪过后，头脑一片空白，不知该做些什么，该怎么做，理应是立马起身收拾行包第二天回家的，但却没有，只是呆呆的躺在那里，等待时间的流逝，不知为什么，少了个马上回家的理由，就如同RPG中少了个触发事件的剧情。

前面说过了，人是喜欢杞人忧天的，把简单的事情复杂化，最后得不偿失。我躺在那里等待时间的流逝，流逝的结果是我睡着了，我睡着了并不是坏事，坏就坏在我眼误，夜观天色时没观出夜间有雨，结果被淋了一身，彻底"雨中行"，喷嚏连连，全身发冷，让我不得不上医院走走。

## 3

从医院开回一大堆药，我看着都揪心。返回住处的时候，偶遇一书摊，心想进去买两本《读者》之类的杂志回去看看，好久没看了。书摊里没多少本书，而且只能用一成语来形容——残兵败将，我的目光在这些书刊上游走着，想着没新书也无所谓，反正没看过的书都是新书，但我不比阿Q，终究无法精神胜利，因为这里的书刊除了教人怎




么种树外，就是教人怎么养猪，我还没无聊到看这些书的地步。在我的目光将要游出摊位的时候，一张熟悉的封面跳了出来，阻止目光的离去，那不是UCG吗？而且还是新出的一期！我在惊叹之余，迅速的抽出了UCG，可有一双手却更迅速地从我手上抽去了UCG。

"对不起，这本书是别人定的。"

"定的？只有这一本吗？"

"嗯，要不然我这怎么会有这种没用的书。"

我忍住心中的怒火，问："能帮我再进一本吗？"

他瞟了我一眼，说："看你面生，新来的吧，这么大了也玩这小孩的玩具？"

我嗔怒："怎么会是小孩的玩具呢？"

"呵呵，我以前也开游戏店的，玩的都是小孩。"

"怎么转摆书摊了？"

"没生意呗。"

"这本杂志是谁定的啊？"我突然想认识一下这个异乡的玩友，想知道这个玩友是怎么在这样一个孤独的环境中坚持下来的，他一定有支持他的家人。

"一个老头，怪老头。"

"老，老头？"我怎么觉得今天碰到都是匪夷所思的事。

"嗯，很有趣，你新来不知道，这老头以前都很反对他儿子玩游戏的，谁知自己却玩起来了，以前我开游戏店时，他儿子来我店里玩游戏，还被他威胁过呢，呵呵。"

都说小镇故事多，今日总算领教，我越发想认识这个玩友，"知道他住哪吗？"

"怎么？"

"没什么，只是想认识一下。"

"呵呵，我不知道他住哪。"

我有点失望，但他接下来说的话又让我产生了希望，"不过，这书刚到，一般他都会准时来拿的，你要有空的话，在这等着，他今天应该会来。"

反正闲着也是闲着，我就坐下来，和摊主海阔天空，时刻准备着迎接人生四大喜事之一——异乡逢知己。

半小时之后，那个老人来了，他和摊主寒暄几句之后，拿了杂志就准备走，我在一旁酝酿了许久也不知该如何开口，摊主替我说话了："老博，那里也有个玩游戏的小伙子，说是

想认识你。”

老人和蔼地看了我一眼，笑着问我：“你也玩游戏啊，多大了啊？”

“22。”

“22？”老人像是在回忆些什么，自言自语道，“赋儿也这么大了吧？”

“赋儿是谁啊？”我听到了老人的自言自语，忍不住问了句，却没看到摊主在一边不断的使眼神。

“赋儿啊，是我最小的儿子，呵呵。”

“那他呢？”当我此话脱口的时候，发现老人的神色发生了微秒的变化，亦悟出了摊主的眼神，感觉到了什么。

“赋儿……”老人变得有些吞吞吐吐。

“对不起，说到您的伤心事了。”我赶紧道歉。

“没什么，他只是在外地工作而已。”

“这样啊。”我松了一口气。

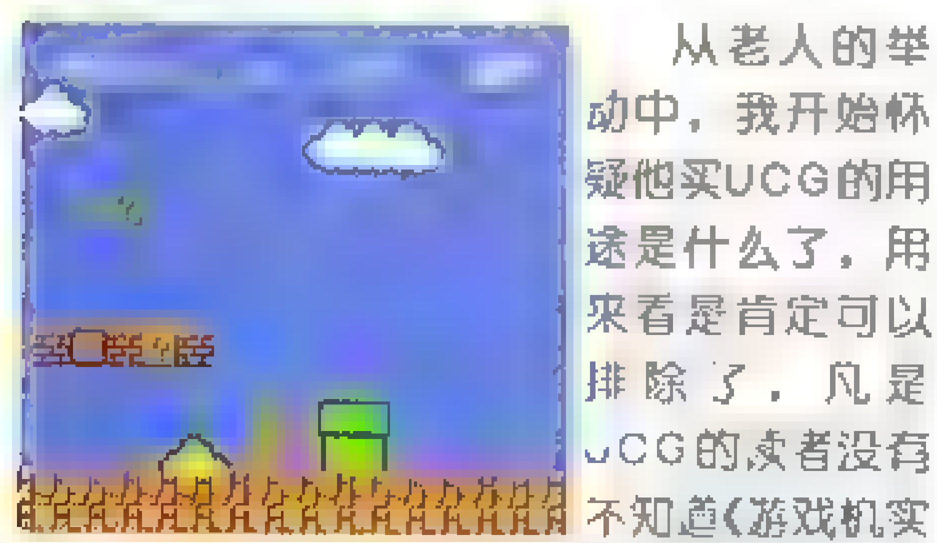
“对了，小伙子，我怎么从没见过你啊？”老人转移了话题。

“哦，我是来这游玩的，刚好看到这有卖‘游戏机’，然后又从摊主这得知您，所以在这等您，想认识下。”

“游戏机？这不是书摊吗？怎么会卖游戏呢？”

“我说的‘游戏机’是指这本杂志。”狂汗中。

“这本杂志？”老人疑问的眯起双眼看了下UCG的封面，然后大悟，“对，对，一时忘了，老糊涂了。”



从老人的举动中，我开始怀疑他买UCG的用途是什么了，用来看是肯定可以排除了，凡是UCG的读者没有不知道《游戏机实用技术》的谐音，更何况还是每期都买的老读者，他该不会买来垫桌脚之类的吧，但也不用每期都买啊，这个老人还真是扑朔迷离。

“老大爷，你都玩些什么游戏啊？”我试探性的问。

“游戏啊。有很多，那个，一个小人，在那一跳一跳的，可以吃蘑菇变大的。还有，坦克……”老人滔滔不绝地说了一大堆游戏的内容，但似乎都是FC上的一些游戏。

“嗯，嗯。”我不断地点头回答着。老人的游戏观是上个世纪的，而他却拥有最新的游戏报道杂志，这里面的矛盾我一直无法想通，直到老人离去，我还是对他一知半解，捉摸不透。就在我陷在云里雾里的时候，摊主发出了一声感叹，将我拉了回来。

“唉，这老头……”摊主欲言又止。

“怎么？你知道些他的事？”我递了一支烟过去。

他接过烟，说：“文来镇不过一个小镇，谁家发生什么事整个镇上多少都会知道一些的，更何况这老头之前还是镇上的干部，属于小镇的焦点人物之一，他的事自然知道的也更多些。”

“文来镇？不是文米镇吗？”我感到很奇怪，因为我记得镇口的牌上写着是“文米镇”。

“每个初来文来镇的人都会和你犯同样的错误，你是在镇口的石牌上看到的吧？”他笑着说。

“嗯。”

“说来话长，简单地和你解释就是，文来镇的‘来’字上面那一横的油漆脱落了。”

“啊？”我在意外之余想到现在不是讨论这个的时候，重点应该在那个老人身上，“继续说那老大爷的事吧。”

“这老头，之前在镇上当一干部，机关的人嘛，在思想上和作风上对自己要求严格，不只是自己啦，对家人也一样，我特可怜这些干部子女，啥事都没有自由。可偏偏他儿子喜欢上游戏，其实这也不能怪他儿子，孩子嘛，玩是天性，这是很正常的。但他却不允许，他始终认为，嗯，那个词叫什么来着，玩物丧志！这对父子就这样对上了，谁都不让谁。听说他儿子因此受了不少的苦，很多事都受到了限制，但他还是在玩，听说现在就从事游戏开发的工作。这孩子不简单，我都有些佩服他，逆境出能人。”

“那后来呢？”

“后来？”

“对，就这老大爷怎么又会玩游戏呢？”

“玩游戏？有没有玩我不清楚，你是说他怎么转变的，对吧？听说他们家发生了一件什么事，然后两父子彻底冷战，而且那时他儿子也挺大的了，高中了吧，不再是小孩子，可能那事老头做得过分了，他儿子受到了挺大的打击，之后再没理过老头，高考的时候报志愿也没和他商量过，自作主张的，然后就去了一家

游戏公司，不知道是不是存心在气老头。而那老头，后来不知怎么着，也许是想通了，觉得自己做得确实错了，努力做一些事希望能够得到儿子的原谅。但伤害太深了，已深入骨髓，他儿子始终不肯原谅他，他很难过，却也始终努力着，他玩游戏买杂志还不是因为他儿子——”摊主停顿了片刻，继续说，“其实有的时候做子女的也该为父母想想，从他们的立场出发，有的事没必要做得那么绝情。也不知道他儿子怎么想的，就算过去他父亲对他做得有些过分，但也不至于这样折磨他父亲，两人谁都不好受，既然他父亲已经放下了面子，他又何必呢？他心里肯定也很痛苦，也很想放下这个面子，却找不到个理由，因为这些无聊的理由而放弃亲情，不是很愚蠢的事吗？做父母的，不都是为了子女着想，有的事也许他们是做得不对，但出发点都是好的，只是忽略了子女的感受，这就是代沟吧。玩游戏确实不是什么好事，这话你听了别不高兴，有些人玩起游戏来没日没夜的，严重影响了生活学习工作，这样为人父母的能同意你玩游戏吗？这话没错吧？唉，孩子啊，怎知父母心……”

这些话从摊主的口中说出，我再次感到惊诧，惊诧摊主的言语，惊诧贼儿父亲的转变，惊诧父母为子女所做出的牺牲——我不知该说些什么，也没有可以反驳他的话，句句都是对的，也句句刺向我心中，我想到了父亲——爱我疼我却要忍耐我脾气的父亲。告别摊主后，我在路上慢慢回味他所说的每句话，越发觉得自己的过分，甚至是自私，做子女的，真的欠父母太多了，这是一辈子也还不清的债，而且作为债权人不但不讨还拼命放的“债”，我也不求能还清债了，只求能少欠些，但这点都没有做到。我开始收拾东西准备回家，RPG中的剧情已经触发，现在要做的就是将情节推动下去。

## 4

按响家的门铃，里面传来了急促的脚步声，还有母亲的声音：“小心点，别碰着了。”接着是父亲的声音：“没关系，给儿子开门呢。”我的眼眶湿了。

父亲打开门看到我的第一眼，紧紧将我抱住，说我瘦了，我说：“爸，您没碰着吧？”“没，快进屋，你妈给你煮好吃的了。”

我回到了家中，就像一切都没发生过一样，只是出去玩了一圈，现在回来了，不快不复存在，这是最好的结局，但故事并没有就此结束。

晚上，打开电脑，上线，我有一件重要的事要办。

“小傅，在吗？”

“你回家了？”

“你怎么知道的？”

“IP不同了嘛。”

“呵呵，讲个故事你听怎么样？”

“好啊。”

“有一个小镇，镇上有这样一对父子，父亲是个老干部，望子成龙，不允许儿子做任何的坏事，可儿子偏偏喜欢上游戏，父亲认为这是坏事，就严加管制，结果父子关系不和——我们玩游戏的，这种事很经常碰到对吧？”

等了一会儿，小傅才回信息过来，“你想说什么？”

“这只是故事的前半段，后半段是这样的，有一年，父亲将儿子最喜欢的游戏杂志全部撕了，儿子从此不再理父亲，很多年都没再说过一句话。后来，父亲意识到自己做得过分些了，开始弥补自己的过错，但却得不到儿子的原谅，可父亲始终都没有气馁过，甚至——”我留了半段话不说。

“甚至什么？！”

“你猜下？”

“你去我家了？”

“没，我也只是猜测，没想到真的是这样。”在摊主说出那番话后，我就开始怀疑这件事了，没想到真是这样！

“我怎么就忘了我家镇门口那块石碑上的字呢，文米，文来……好久没回家都忘了。”

“打算什么时候回去？”

“我父亲怎么了？”

“你还是关心你父亲的，回去吧，别让他太挂念了。”

“他怎么了！”

“回去你就知道了。”

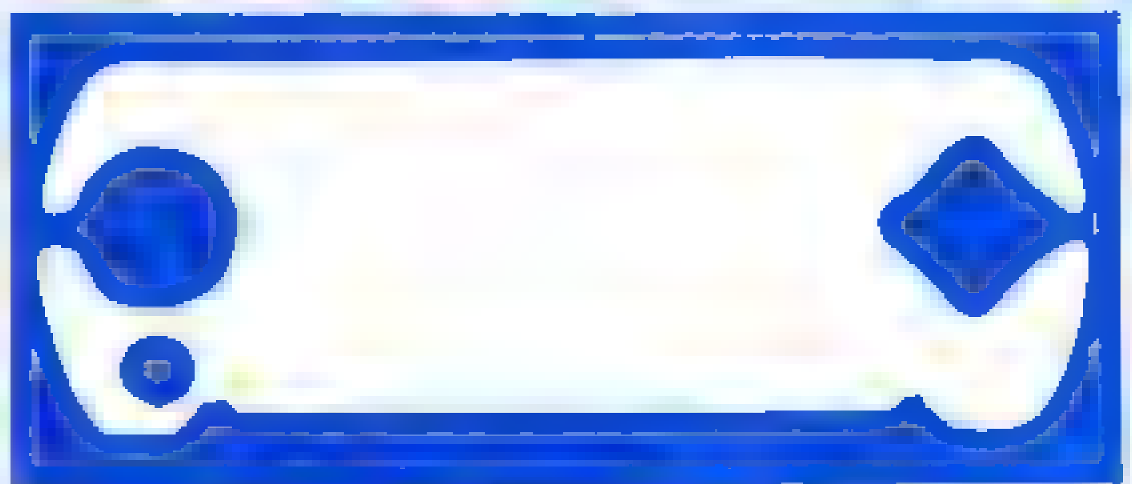
几天后，小傅给我留言：我到家了，父亲他也开始玩游戏了。大出我意外，不过玩得都是FC，呵呵，还买了好多的UCG啊。我开始教他玩PS2，教他玩GBA SP，他很高兴。你留着没说的话就是这个吧？谢谢你！

很高兴，他也回到了父亲的身边，在最后，让我说一句——感谢父母！

## 给你的PSP穿上可换洗的衣服

提供 [illegible]

不久前，M yavlx 公司公布了一种PSP的高档贴膜——"Overlay Brilliant for PSP"，该贴膜预定9月下旬发卖，零售商猜测价格在800日元左右。



Overlay Brilliant for PSP

我们知道，PSP的液晶屏与GBA不同，是以本体作为第一光源来显示图文的，所以对于PSP而言，日光反而变成了妨碍其显示效果的障碍。于是，PSP在设计的时候就在液晶表面加上了一层滤光处理层。不过，这层滤光层并非完全吸收阳光，而是将阳光进行了漫反射的处理。这样的滤光效果实际并不能令人满意，因为漫反射的缘故，PSP的图像依然会发白。

而现在预定发售的这种"Overlay Brilliant for PSP"，比起一般的贴膜，它可以更大程度地吸收外来光，包括90%的能够加速眼睛疲劳的紫外线。这样，不但你的PSP显示效果会明显提升，同时眼睛的负担也大大降低了。

这种贴膜的形状比较独特，不过因为本身的质地稍硬，并不会太过难贴。只要你贴得足够细心，它就完全不会损害到主机的整体美感。同时，它拥有反复利用的价值，就算从PSP上揭下来，只要洗一下就能再次恢复其粘着力了。

## [illegible]



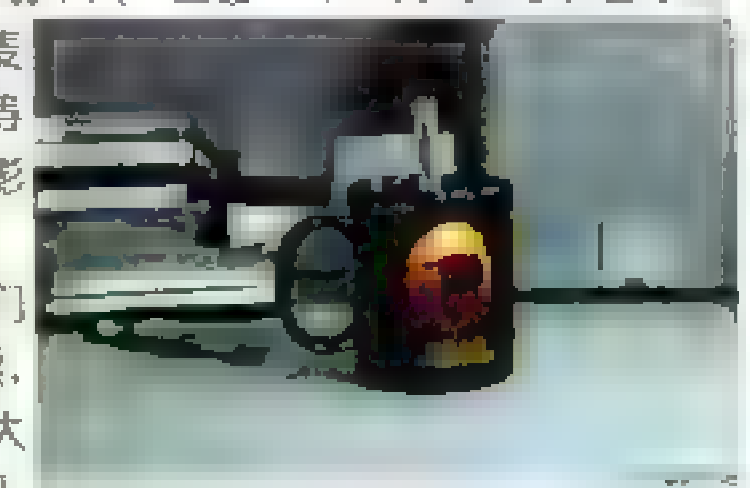

▲海报奖品就是绘有汤姆·克鲁斯和达科他·芬妮的这张。

上期编辑寄语中，马修提到在《世界大战》首映前的小活动中，参与得很不积极却歪打正着地中了一套奖品，这次就把奖品展示大家：

1 T恤衫：和其他非卖品主题T恤一样，这件T恤衫也是统一大小，都是XL的，这个号码对于马修来说有点小。T恤衫现已压了箱底，等到休假时带回家交给老妈处理。

2 海报：超大的一张海报，就是贴到商场、闹市非常醒目的那种。不过这种海报在室内就显得大了，至今仍没找到合适的地方张贴

3 杯子：有《世界之战》图案的黑色瓷杯——其实就是普通黑色瓷杯贴上个有《世界之战》图案的贴膜。不管怎么说，这个杯子作用最大了，因为以前本人一直让一个不锈钢杯子独自承担着盛装饮用水、咖啡、茶、麦片粥甚至冲泡服用的药等一系列重任，所以看完电影当晚回来，这个杯子就立刻派上了实际用场——泡咖啡。



▲已经服役了半个多月的杯子，实用性也一直是小编们在赠品方面的追求目标。

每辑《掌机王SP》上，马修都会把各位中奖幸运读者们的中奖名单整理出来，然而自己无论是参加抽奖还是买彩票，却连末等奖都没中过。这次中的虽说不算值钱，但也高兴，大概是经常整理中奖名单的同时也沾一些中奖读者们的好运吧，呵呵。

# 你所不知道的高达游戏

高达出过哪些游戏呢？你或许可以从家用机和掌机平台报出一大堆的名字来，或许广义一点，你也会把高达的模型、拼图的拼装也算到游戏里面。不过，你知道高达也有和《游戏王》类似的实体卡片对战吗？那就是"GUNDAMWAR 机动战士高达The Card Game"。





该游戏在日本拥有很高的人气，其玩法比起《游戏王》也不逞多让。机体卡、人物卡、指令卡、作战卡等一应俱全，使用它们对战，仿佛能够再次进入高达的历史中去。左边这些就是"GUNDAMWAR"中所使用的卡片了，这些只是目前发售的15套卡片中的4套而已。且不说这个游戏的好玩，就光有它那精美的包装，就把高达FANS们的收集欲吊起来了。

厂商大概顾虑到G高达同传统高达格格不入的世界观表现，所以到目前为止，G高达还没有能加入到这款卡片游戏中来。不过，在面向全国的民意调查中，支持G高达加入的人占了2/3，所以Bandai也做顺水人情，决定不久之后就发售G高达的相关卡片。





作为该卡片系列的第16套登场的G高达，预定2006年2月发卖。

为了扩大"GUNDAMWAR"在全国的影响力，Bandai从2004年开始就在全国举行每年一度的对决大赛。大赛的冠军不光有丰厚的奖品，还有官方颁发的十字英雄勋章。到目前为止，勋章的样式已经积累到了6种。



2004年大赛冠军金色勋章。



2004年大赛亚军银色勋章。



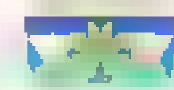
2004年大赛季军铜勋章。



2004年大赛参赛者红色纪念勋章

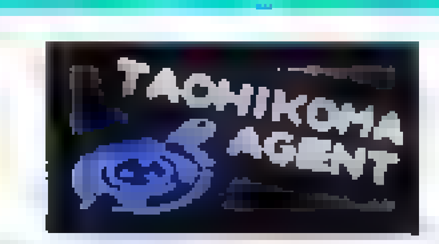


GUNDAMWAR BIG WAVE "红白团体战"的胜组白军全员获得



从今年9月开始举行的大赛的纪念赠品，目前正在制作中











为了迎接9月15日PSP版《攻壳机动队 狩人领域》的发售，周边大户Bandai又公布主题T恤来了。这款T恤的正面印着公安9课配备、小型思考战车"Tachikoma"的图案，背面在靠近领口的地方是正面底图的缩小版本。本品为100%的纯棉质地，含税售价2625日元。产地当然还是在中国

## 《十二勇士 战国封神传》中的人名小揭密

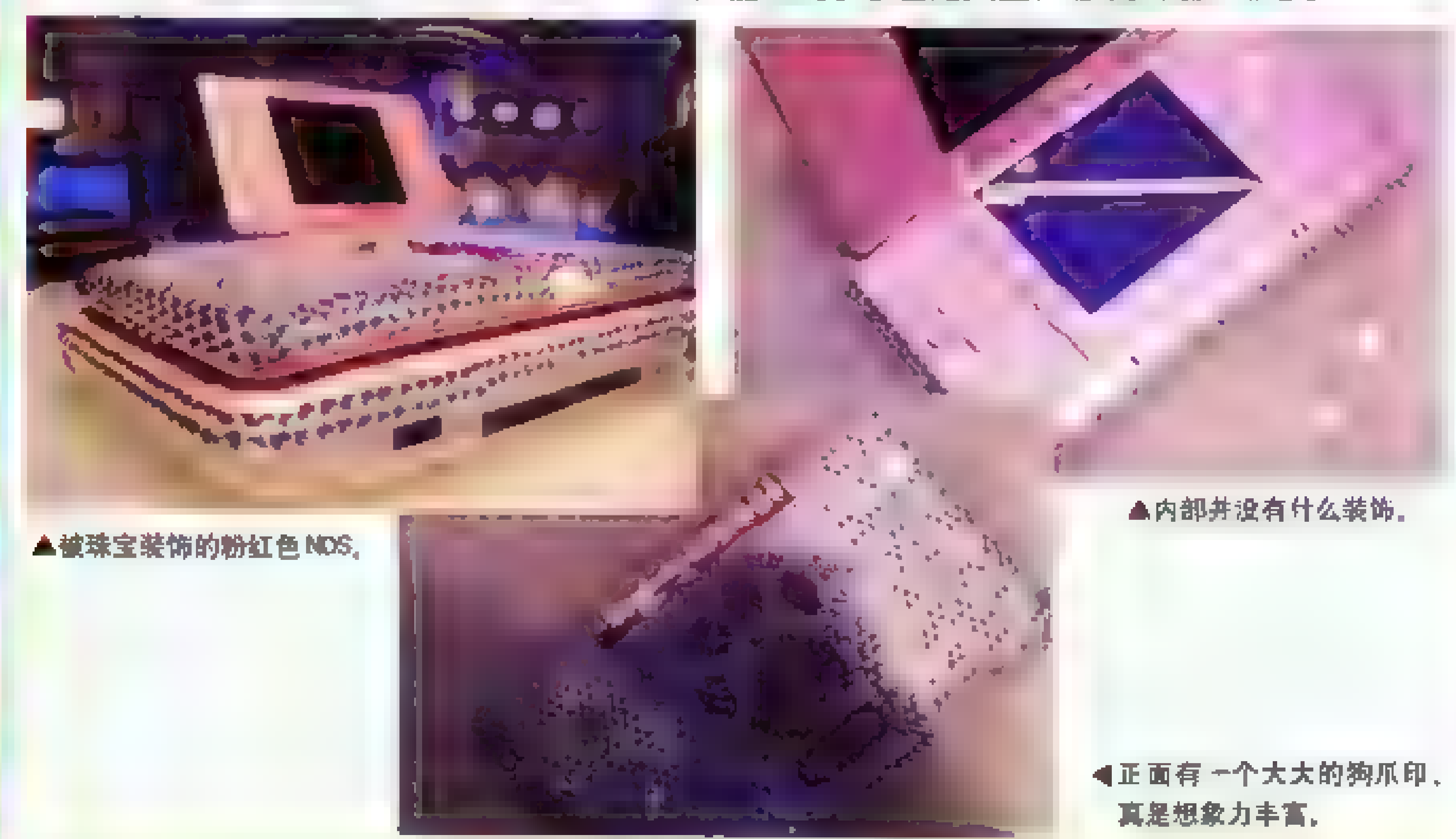
PSP上首款SRPG《十二勇士 战国封神传》是一款风格清新、玩起来又非常轻松的佳作，它以非常夸张的手法为玩家们描绘出了一幅充满幻想的日本战国画卷。在这款游戏中，许多日本战国时代的豪杰都得以改名换姓，更有很多甚至改变了性别。虽然初次接触的时候会感觉有些奇怪，但是当把游戏完整地玩穿一遍后，反倒觉得这种奇想天外的设定还是挺有意思的。



如果对日本战国时代的历史稍有了解的话，想必一眼就能认出那些名字被改得面目全非的战国英雄分别是谁。游戏中的尾张魔王マサナガ无疑就是大名鼎鼎的织田信长，而戴着猿猴面具的女将フジヨシ明眼人一看就知道其实就是后来统一日本的丰臣秀吉的女性版吧。游戏中的女一号チィエン来自葵家，因为在现实中德川家的家纹是三叶葵纹，所以我们可以从这个方面推断，这位葵家大小姐其实属于德川家，而在游戏中杀死其父亲的叔父カヨウ则正是德川家康。怎么样？是不是很有趣？这款游戏中有意思的人名还有很多很多，有兴趣的玩家不妨亲自对照一下，看看游戏中那些生动的角色到底代表现实中的哪位战国人物。

## 价值近5000元的NDS

大家还记得我们之前曾报道过的PSP豪华装饰吗？那个由黄金和钻石制作而成的PSP保护套是国外珠宝店Simmons Jewelry的杰作，价值3万5千美金。而现在，又有设计师对NDS动了心思，来看看这个被珠宝装饰的NDS吧。它是由名为Paris Hilton的设计师设计的，还是以人气游戏《任天狗》为主题的，看到那个狗爪印的图案了吗？这个NDS价值599美金，折合人民币近5000元，虽然比起那个黄金钻石的PSP保护盒来属于小巫见大巫，但也价值不菲了。

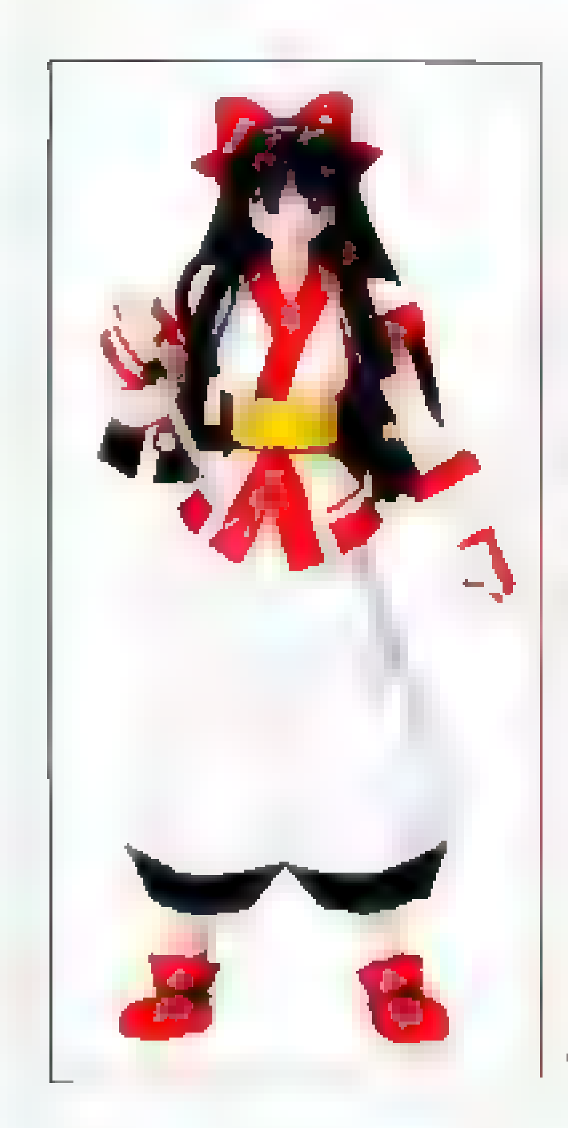


▲被珠宝装饰的粉红色NDS。

▲内部并没有什么装饰。

◀正面有一个大大的狗爪印，真是想象力丰富。

日本的玩具厂商yujin与9月初推出了以著名剑术格斗游戏《侍魂》中的女性角色为主题的扭蛋人偶“SR サムライスピリッツ”。喜欢《侍魂》的玩家们可要留意了。





这次推出的扭蛋系列共有六款，每个售价200日元，并且人物的部分关节也是可动的。共收录了“《侍魂》系列”中六名最具代表性的女性角色。她们分别是娜可露露、莉姆露露、夏洛特、查姆查姆、真镜名美那以及一位尚未公开的角色，大家觉得这剩下的一位会是谁呢？海文觉得会是《侍魂 阿斯拉斩魔传》中的色吧……




文 PG工房 pluto 编 LIKY

# 秋叶原之掌机市场介绍

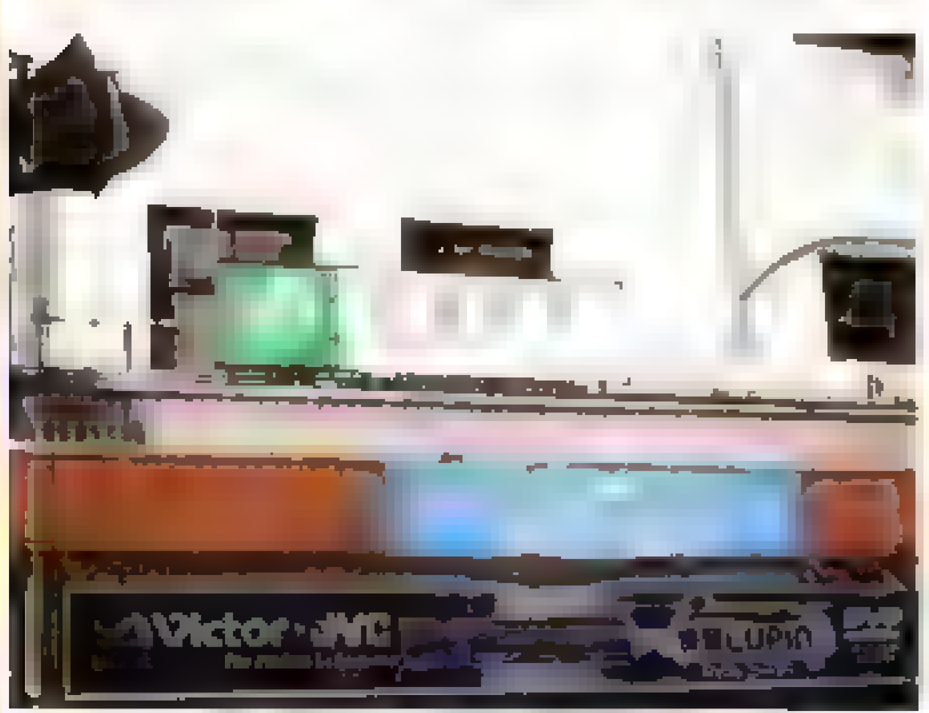
记得在《掌机王》第二辑上，玩家justice给我们介绍过了秋叶原的掌机市场。而我也是在看过这篇文章之后，才对秋叶原有了一定的了解，逐渐向往这块异国领土。按照本人认为，秋叶原对于东京，就像太平洋电脑城对于广州、中关村对于北京那样重要，它有着不可替代的地位。下面就由我来给大家介绍秋叶原中NDS、PSP和SP等掌机的市场情况，也可以说是对justice之前的文章的补充吧。

秋叶原位于东京市区东北部千代田地区，处于环绕东京市中心的高速电车山手线上，所占地区并不是很大，但就是在这个东西宽400米、南北长800米的小地盘里，却云集了逾千家专卖店。其中秋叶原电气街（Akihabara Electric Town）是世界闻名的电器商品街。这里商店林立，从超大型百货店到小小的零件商店，比比皆是，各个商店矗立的霓虹灯闪烁的标牌，鲜艳夺目。

这里的专卖店主要出售电脑、家用电器和各种小电器零件，种类繁多，应有尽有，堪称电器商品一条街。单从价格上来说，并不比其他地方的大型廉价店便宜多少，但从齐全的种类和丰富的资讯来看，这里当属日本之最了。

## NDS篇

根据美国任天堂的调查，NDS掌机三月中旬全球销量突破五百万，已经达到了500~600万的年度销量计划（截至3月31日）。由此可看出任天堂这个异质的产品自从推出后便受到大众的欢迎，在秋叶原的游戏店铺随



▲秋叶原车站，下面的横幅好吓人……



▲秋叶原的街口。



▲繁华的秋叶原大街。



▲好亲切的问候，一开始还以为是中国人开的店，问了朋友才知道也是日本人开的。

处都可以看到它的身影。

NDS是在GBA推出之后，由山内博提出的计划，主要是想突破常规的游戏思维，在创新游戏的同时，开辟新市场。目前发售的NDS有6种颜色的类型，有之前的银色、黑色、白色、蓝色和粉红色，还有8月8日发售的红色版NDS。虽然这些官方定价都是15000日元，不过在游戏店里面只卖14800日元。

在游戏软件方面，大多数游戏的店头价格都是4530日元，如《天堂独太》、《超执刀》、《滚滚吃豆人》、《钢之炼金术师》等等。而热血恶搞的音乐游戏《应援团》价格为4320日元，《雅达利游戏合集》价格为3380日元。另外值得一提的是，很多商家在8月8日之前几天就拿到《JUMP超级明星大乱斗》，不过也要等到8日那天才能发卖。呵呵，日本玩家只能对着这游戏流口水，而国内玩家有的在4日这天就买到这个游戏了。然而可惜又被国内的JS摆了一刀，带特典的话要多加100元，即是400元左右，真是无商不奸啊！

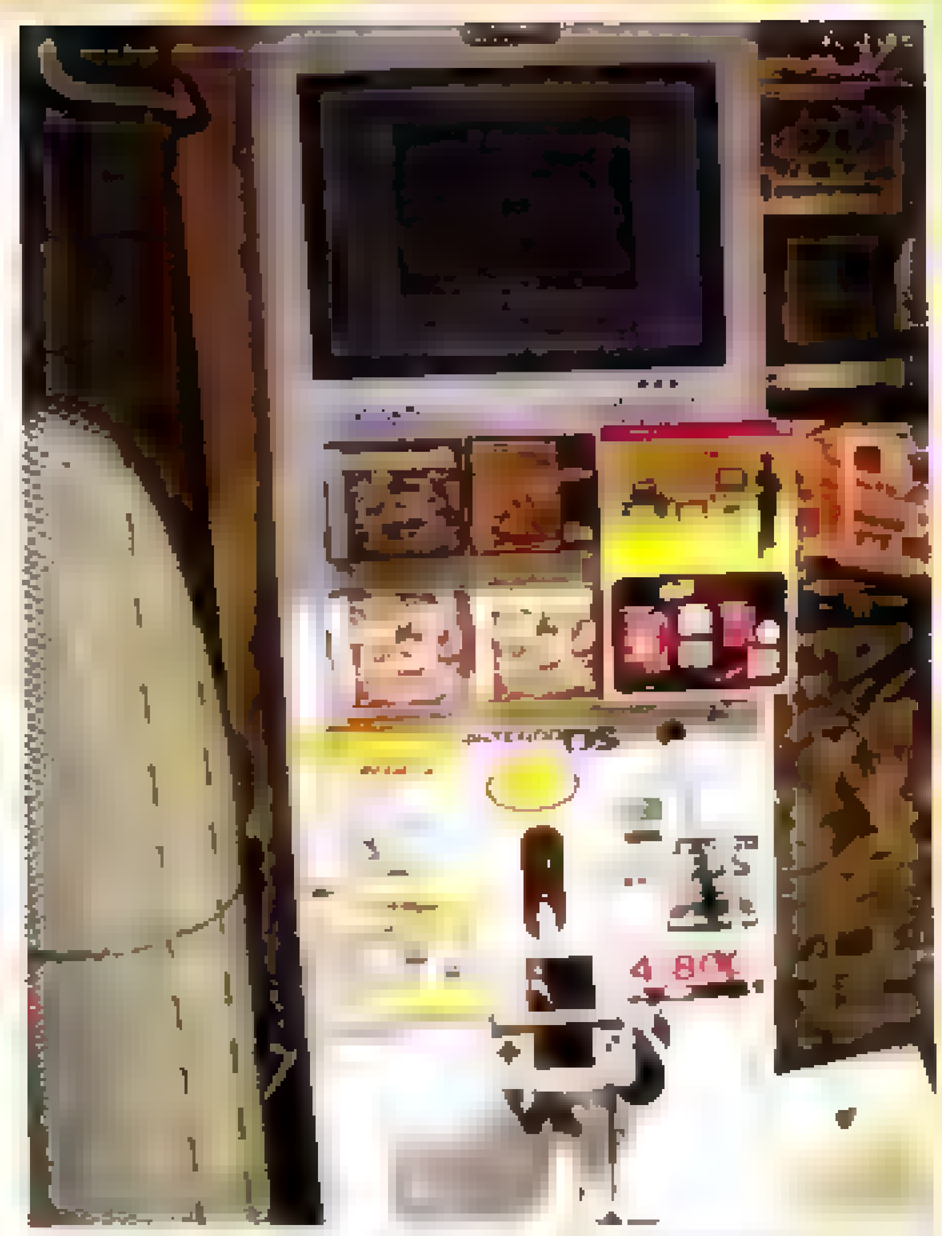


▲各种颜色的NDS都是14800日元。




▲放在货架上的NDS游戏。

在中古市场可以找到很多的NDS游戏。这些游戏都是店家从玩家手中低价收购回来的，之后重新包装一下以中等价格标价上架。我朋友就在这里买了两个游戏：《火影大结集3》和《火影RPG2》，都是每个2000日元。而看到货架上的全新《火影RPG2》标价3580日元，还是不含税的，这样BOSS就可以从中赚到1580日元的利润。而在这里看到《SD高达G世纪DS》卖3680日元，相对于原价6090日元来说，便宜很多了，对于不一定要新货的玩家来说是个很实惠的选择咧。



▲《JUMP超级明星大乱斗》的试玩台，游戏发售前只能靠这个解馋了。

在秋叶原，你还可以找到很多游戏相关的周边。玩NDS时，想尽情游戏又不想影响他人的话耳机就是必需的。而HORI的NDS耳机也算是不错的选择，它要920日元。这个牌子的耳机在国内有很多冒牌货，价格大概30元，我现在用的就是这个，买回来才发现不是原装的。NDS触摸屏的设计虽然很有新意，不过在游戏时很容易造成对屏幕的伤害。相信




▲Sofmap店门前　有新旧游戏购买。


▲两种不同颜色的NDS的保护壳。

买NDS的玩家都是连同屏幕保护膜一同购买的吧，还是推荐HORI这个牌子的屏幕保护膜，要450日元，包括2张膜以及一些狗狗的贴纸，单2膜装的要370日元。国内游戏市场上发售的这种膜大¥都是冒牌的，我在广州都还没找到一家游戏店卖的这种膜是原装的。还有其他周边，触控笔要280日元，站立式充电器660日元，NDS的保护壳有两种款式，我朋友就花930日元买了蓝色的那款，感觉还不错，由于材料是塑料，所以拿到手上感觉不是很重。

## PSP篇

作为索尼抢夺任天堂掌机市场的秘密武器，PSP的推出令玩家眼前一亮，华丽的游戏画面给玩家带来视觉上的震撼。PSP以其移动娱乐中心的设计理念，唯美华丽的视听享受，时尚的造型和低价销售（相对成本来说低廉的销售价格），吸引了不少新老玩家投入了索尼的阵营。

PSP主机分普通版和豪华版发售。普通版价格为19800日元（含税为20790日元），而豪华版为24800日元（含税为26040日元）。不过PSP的款式有点少，目前只有黑色的版本发售，之前在E3上展示的白色和暗黄色款式


▲PSP试玩台　有《天诛》和《水银》这两个新游戏试玩。

的PSP和GT4限定版PSP却一直没发售。2005年9月15日在日本即将推出新款PSP主机，颜色为"陶瓷白(Ceramic White)"，同时有消息传出红色的PSP即将发售。

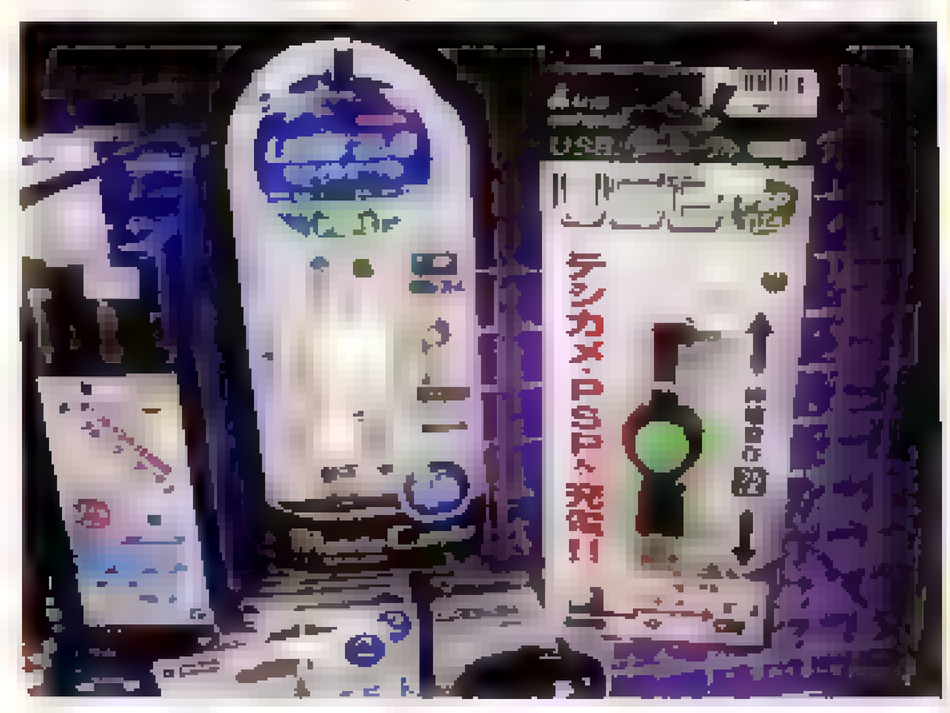
在软件方面，各种游戏当然都很齐全，另外还有很多的UMD电影也可以在这里找到，像《The League of extradrdinary gentlemen》（天降奇兵）、《Robot》、《AVP》（异形大战铁血战士）这三个大片都卖3990日元，还有其他很多UMD电影价格不一，就不一一赘述了。

PSP看起来是很时尚，但也很娇嫩，不像NDS那样结实。要保护好自己心爱的PSP，就



▲PSP的游戏价格不等，种类齐全。

要考虑购买各种周边了。普通版PSP的用户买一个PSP皮套是必需的，不过价格要2840日元，好贵呢，接近一个游戏的价格了。也有一些普通的套子只要650日元，不过质量就……PSP的宽屏上如果有一两道划痕的话，令人看着就很不舒服，玩起来的感受自然也不用说了，看来屏幕保护膜也是不可或缺的。还是推荐HORI的屏幕保护膜，只要540日元。玩游戏时，带着耳机听到的的音乐绝对比PSP扬声器播放的好多了，而一个HORI耳机要1130日元，可以考虑入手。当然，如果你要追求更



▲USB充电器980日元，这些PSP周边在国内也能轻易见到。

好的音质，还是买比较专业的耳机吧。

## GBASP篇

虽然现在掌机市场是由NDS和PSP这两大主机在唱主角，但是曾经的掌机霸主——GBA以及SP仍占有不小的市场份额。尤其在任天堂为了替NDS打开市场而降低SP的销售价格后，SP以其低廉的价格、美观的小巧的外形和众多后援软件夺得了众多一线玩家的青睐，这个被众多玩家看做昨日黄花的掌机仍出色地撑起了自己的一片天空。

SP主机有很多种款式，先不说不同颜色的版本，光是限定版就有一大堆，什么天空之龙限定版、《口袋妖怪》限定版、《洛克人EXE


▲[illegible]同。

4》限定版之类的，多得数都数不过来。SP于2003年2月14日情人节那天发售，售价为12500日元。在2004年9月16日，为了给NDS造势以及打击索尼，任天堂把SP的价格降到9800日元。在秋叶原游戏店，普通版本的SP的售价为9680日元。

软件方面，在中古市场，《鲨鱼帮》为3580日元，《真女神转生2》为4280日元，而《塞尔达传说 神奇的小人帽》只要2680日元，价格很诱人啊。在这里还见到了红色的夏亚限定版SP加《SD高达A》套装，售价13800日元，不知道这个价格现在还有没有人会买，差不多可以够买一台NDS的了。由于NDS和PSP的推出，这个平台上的游戏越来越少了。不



▲红色的夏亚限定版SP加《SD高达A》，13800日元，FANS必入啊。


▲GBA《死神 BLEACH》 有特典的哦。

过还有部分值得关注的大作，如已经发售的《死神BLEACH》，还有预定9月15日发售的《超级机器人大战J》，相信随着GBM的发售，GBA平台还会出现令人意外的大作的。

看到网上有人评论日本说"日本什么都有，就是没假货"，现实当然不可能这么绝对，但是从这句话也可以一窥日本D版和烧录市场的状况。日本的游戏市场就没D版，因为卖D版是违法的，烧录卡也是严禁销售的，不过也有日本玩家从网上购买烧录卡，其价格却贵得要命。不过一般一个正版游戏4800日元，对日本人来说根本就是小意思，根本不会考虑买D版的。日本百姓的消费水平是很高的，其中东京还是全球消费水平最高的城市。日本人的月平均工资为45万日元，一天的工资为一万五千日元。也就是说，日本人一天的工资就可以买3个正版的游戏或者一部NDS主机了，所以在秋叶原，经常可以看到有些玩家抱着一大堆正版游戏回家，这也见怪不怪了。而在国内，平均月工资为1500左右，而一个正版游戏要300元左右，NDS主机为1100元左右，豪华版PSP为1900元左右，这对于国内有收入的玩家来说都是很难消费的起的，况且目前多数玩家还是在读的学生。有的NDS玩家即使有钱买主机，却无钱买正版游戏，而现在NDS的游戏又还没D版，所以只能拿NDS来玩GBA的游戏。而PSP方面，随着各方面破解的消息传出以及PSP用多种模拟器的出现，对于拥有这款高档奢侈玩具的玩家来说无疑是好消息，由于iDS的官方报价几乎接近水货PSP的价格，所以改变主意购买PSP的玩家也不在少数。其实，无论是什么情况、哪种选择，最中的决定因素还是——钱。




# 忍者的体道

"食"、"香"、"药"，分别在前3辑的"忍者之里"中给大家介绍过，不知道大家对忍者的修行是否了解了一些呢？其实，要想成为合格的忍者，仅仅靠这些还不够。



我们知道忍者的修行非常严苛，所以健康对于忍者们来说是最重要不过的了。而除了保健食品和应急药物外，各种物理上的健康锻炼必不可少。

## 导引术

从字面上看，"导引"是"超度"的反面，即生还术。这是道家所创的养生术之一，初衷是以长生不老为目的的修练方法，或让关节部位以及肢体伸缩、活动，或进行静坐、摩擦、呼吸等等。它包融了"修验道"等修行术的内容，并作为忍术被引进到忍者的修练中。

基本做法是刺激人的末梢组织，也就是通过刺激手尖、脚尖以及耳朵等身体末梢部位，以提高内脏的功能。

一、转动手指的第一关节进行捏搓。哪儿感到疼痛，就说明身体某个部位有病。在手掌里握两个核桃转圈也可以刺激手掌。

二、将两手搓热后，按摩耳朵。可揉可搓，或拉或拽，以刺激耳部末梢组织。

三、多次转动大拇趾，脚心部分用手指按压或竹制按摩器按摩。对解除疲劳很有效果。



四、对身体的中心部位——腹部，则采用针灸法。对穴位施针，必须准确得当。如果弄错深度以及地方，反而会危及性命。忍者在实践中融会贯通，掌握了高超的针灸知识和技术，而这些都是以从中国传来的医术、中医为基础的。

我们在生病的时候总把吃药当作解决病痛的不二良方，俗话说"是药三分毒"，防患于未然才是重中之重，忍者便经常运用这种"导引术"来对自己的健康进行管理。其实除了针灸需要非常专业的医理知识外，其他大多简单易学，各位读者朋友不妨也尝试一下。

## 针

忍者通常针不离身。这种细针，平时可用作缝补衣服，情况危急时，也是能够致命的护身暗器。

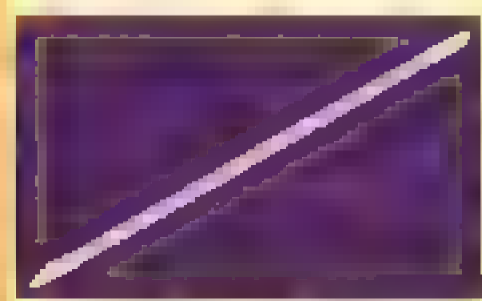
据传，忍者的技能不仅局限于忍术，在"广传秘术"时代，还接受过其它流派所创造的"柔术"、"剑术"的精髓。

用针作暗器的武术有"吹针术"和"含针术"两种。对付远距离的敌人，则是要利用吹筒将针吹出去的"吹针术"；而对近距离的敌人则采取将针含在口中直接喷射的"含针术"。江

户时代由姐崎信浓守创造的姐崎含针术为人所知，因此使它成为一种名望甚高的武术。


▲吹筒，直径1～1.3厘米，长度可达80厘米。对肺活量有一定要求

"吹针术"和"含针术"的起源，据说是由从中国来到日本的氏族"吴服部"、"汉服部"带到日本来的。"服部"顾名思义，即传来织布技术的织匠之意。而针术则由缝纫女工发展成为护身术，后来则成为其后裔伊贺的服部一族（服部党）的拿手特技。


▲三棱针，断面呈三角形的针。

在甲贺（滋贺县甲西町）也发现有服部党，据说也是传承于伊贺服部。甲贺服部党的"羽衣石宫门流飞针法"，是运用一根细针击败一排敌人的暗器术，威力可怕。

与此同时，还流传下来用针来治疗疾病的针灸术。穿针引线，会导致眼睛疲劳、肩膀酸痛，这时施针治疗，可以达到解除疲劳的效果。这发展到后来则逐渐形成治疗疾病的针灸术。

对于忍者来说，这小小的一根细针，是发挥三大功效即"缝衣"、"护身"、"治病"的神奇道具。

## 眼睛疲劳

忍者长期从事密探工作，要时时注视各种动向。在没有电气的时代，眼睛的疲劳是相当严重的。而要维持一定的视力，就切忌眼睛疲劳。忍者为了解除眼睛的疲劳，采取了刺激穴位的方法。有些类似于我们学生时代所做的眼保健操。

按摩的位置主要有睛明、瞳子、攒竹三个穴位。



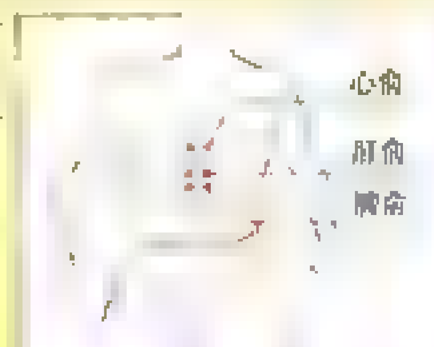

睛明穴：用手按内眼角可以触摸到一凹陷处。用手指上下移动，可以感觉到鼻梁深处有隐痛。这就是穴位。这个穴位不仅对解除眼睛疲劳有效，而且还对小儿惊厥、抽风等疗效显著。

瞳子穴：在外眼角外侧一指凹陷处。手指上下移动，可以感觉到从头部到上眼睑处有痛感。此穴位对治疗视力减退、结膜炎以及面神经痛有效。

攒竹穴：在左右眼睑的内侧边缘处。把食指轻轻放在上面上下移动可触到细筋。用力按压3、4秒钟则很有效果。

## 全身疲劳

用手指按压背部的三处穴位：心俞、肝俞、脾俞，可以解除全身的疲乏。穴位位置如下：




心俞穴：将背部左右肩胛骨的下角连在一起的高度，即为第七胸椎棘突的位置。从第七胸椎棘突往上，在第五胸椎棘突的正下方旁开二指处。

肝俞穴：在第九胸椎棘突的正下方旁开二指处。

脾俞穴：在第十一胸椎棘突的正下方旁开二指处。两手贴身自然下垂，将左右胳膊肘连在一起的高度，即是第十一胸椎棘突的位置。

## 健康维持

作为忍者，保持良好的身材是必须的。控制饮食只是保持身材的一个方面，更重要的是平日的锻炼和科学的作息规律。通常在我们的印象里，忍者总是身着黑衣，夜中行动，以至于给他们冠上"夜路人"的头衔，貌似忍者可以直接跟吸血鬼划等号了……而实际上，这种观念和真实存在偏差。的确，在执行任务的时候，忍者可以不分昼夜地连续行动。而日常则严格遵守日出而起，日落而息的生活规律，决不会有什么夜生活和赖床的现象。正是这种井然的生活安排，忍者们的身体健康才能得以维持。







楽しく学ぼう

# 轻松日语教室

今天给大家介绍一下日语中的人称代词，不可否认日语在人称代词这个方面实在是很容易给人留下繁琐的印象，尤其是和英语相比……怎么那些老美们就不用这么麻烦呢？ ＝＝

## ◆日语中的人称代词◆

日本是一个等级制度十分森严的国家，人与人之间的上下关系非常分明。而这一点在日本人的语言中也有十分深刻的体现。不说别的，光是“你、我、他”这几个我们平时脱口而出的人称代词到了日语中就有了N种变化。首先是人称代词的数量非常多，平时我们都是用“你、我、他”三个字解决一切问题，要记住那么多日语中得人称代词还真是够麻烦。更要命的是具体应用的时候，该使用哪一个人称代词时要考虑到的因素也非常多·自己的性别、对方的性别，自己和对方身份的上下关系……只有把这些都拿捏好，才能使对话能够顺利地展开，不致于在于日本人的对话中闹笑话。

先来看看表示“我”这个意思的人称代词吧。要注意每个词所对应的性别哦（括号内这个单词的汉字写法、注音及读音型号）。

**男女通用**：わたし（私 watakusi 0）

わたくし（私 watakusi 0）

わし（儂 wasi 0）

**男性专用**：ぼく（僕 boku 1）

おれ（俺 ore 0）

**女性专用**：あたし（私 atasi 0）

瞧瞧，光是日常生活中比较常见的表达“我”这个意思的人称代词就有这么多，要是再加上那些平时不太常用的生僻单词，那就更让人头疼了。今天就先说说这些最常见的吧。

**わたし**：是最最普通的自称了，基本上在任何场合都可以使用。语气不卑不亢，也就是说怎么用都不会出纰漏。

**わたくし**：和わたし相比要语气上要显得更加自谦一些，通常在一些比较官方、比较正式的场合中面对上级时使用。比如说公司的头头要你在会议上介绍自己时就可以用わたくし了。不过日常生活中通常不会用到。

**わし**：这是一个老年人常常使用的自称，给人一种稳重、沧桑的感觉。

**ぼく**：和わたくし一样也是比较自谦的一种称谓，但是是在和平辈或晚辈对话时使用。这是一个只有比较年轻的男性才会使用的称谓。来看看有那些动漫人物是使用ぼく称呼自己的呢？



▲《圣斗士星矢》中的瞬



▲《新世纪福音战士》中的真治

相信大家这时都会有这样一种感觉，使用这个称谓的人通常都会给人一种小男生、“弟弟”一般的印象。

**おれ**：这个词和ぼく的感觉正好相反。给人的感觉就相当随便，甚至带有那么一点粗鲁了。不过在熟人面前这么称呼自己的话能给人一种无拘无束的感觉，说话双方都能更放得开，因此这也是一个使用率非常高的人称代词。

在动漫及游戏作品中使用おれ来称呼自己的人可以说是多如牛毛，不计其数。而他们




中的大多数都给人一种直率，不拘小节的感觉，这和他们使用的自称“おれ”给人的感觉是一致的。

**あたし**：女孩子专用的自称，大家自己读一下的话都应该能感觉得出，这个词的发音本身就有一种娇滴滴，很可爱的味道。翻译成中文时可以译作“人家”，怎么样，是不是很有女孩子的感觉呢？想让人觉得自己很可爱的MM们自然是不会放过用这个词来展现自己的机会的。



✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿

说完了我，再来说“你”

“你”由于是直接指向对方，因此在重礼节的日本社会中，使用时就要更加注意。

常用的表示“你”的词有这么几个

あなた（貴方 anata 2）

きみ（君 kimi 0）

おまえ（御前 omae 0）※

きさま（貴様 kisama 0）

てめえ（手前 temee 0）※

※おまえ和てめえ在绝大多数情况下都不会写成汉字。

**あなた**：最基本的表示“你”这个意思的人称代词。不过这个词使用起来要注意以下几点：日语中省略主语的现象是非常普遍的，一般而言在对话双方都知道主语的情况下一般是不把主语说出来，硬要说出来的话反而会给人一种很不自然的感觉。使用あなた时也是这样，如果不是要特别强调“你”这个意思的话就不要在对话中使用这个词。否则会给人一种审问对方一般的感觉。

**きみ**：这是一个比较亲密的第二人称代词，是男性对同辈或晚辈的一种比较亲近的称呼。

**おまえ**：比较粗鲁的称呼，男性用得比较多一些。最好是在熟人之间使用。对外人也这么说就不礼貌了。

**きさま**：对对方表示蔑视及强烈不满时用到的人称代词。在动漫作品或游戏中常常出现，可以理解为“你这小子”。

**てめえ**：和きさま差不多，但蔑视的语感更强一些，不满的的语感则相对较弱。

✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿✿

最后是表示“他”的人称代词

かれ（彼 kare 1）

かのじょ（彼女 kanojo 1）

かれし（彼氏 karesi 1）

**かれ**：最基本的“他”，记住这个词也和汉语中的“他”一样，只能用来指代男性。

**かのじょ**：最基本的“她”，不过大家要注意的是这个词还有女朋友的意思，因此在使用这个词时可一定要小心。日本人在指代某个女孩子时通常都不会用かのじょ这个词，而是直接说那个女孩子的名字，就是害怕引起不必要的误会。

**かれし**：既然已经说了女朋友，那就连男朋友也一道说了吧，这个かれし就是男朋友的意思了。

※在别人对话时提到另外的人时，通常会用直呼此人的名字，并且在后面加上一个さん来表示对话中人的尊敬。这也是日语中一个不可忽略的语言习惯。

# 游戏美图秀

栏目主持 海文

9月真是一个繁忙的时节，学生朋友们都在忙着调整自己的学习状态。9月中旬的《机战J》的滚烫出炉和东京游戏展的召开也让海文恨不得把一分钟掰成两半用。本来打算买个高达模型来玩玩的，看来是不会有那份闲心了……不说了，上图！



▲女性版的飞天螳螂，女忍者的造型给人酷酷的感觉。



■这个梦妖的眼神……好恐怖……

▼《口袋妖怪火红·叶绿》的女主人公和她的昆虫部队……好一副老大的派头。





▲《美丽祭师二人组》中的美墨渚和雪城穗乃香。

FINAL FANTASY III

▲FF系列中传统的白魔法师，加上一对猫耳后更是可爱许多。

▲这张图上的小渚和小香看上去就比前面那幅中的要成熟不少了。

# 掌上动漫游

栏目主持 胧月

随着《超级机器人大战 J》的公布，GBA平台又会再一次掀起《机战》狂潮。说起来在GBA发售以来的这4个多年头里，GBA平台已经推出过《A》《R》《D》《OG》《OG2》5部机战作品。盖塔机器人作为合体变形机器人的开山鼻祖，基本上在机战系列每作中都可以看见它的身影。

1998年，OVA动画《真·盖塔 世界最后の日》推出，机器人热又再次兴起。2000年12月推出续编《真·盖塔VS 新盖塔》；2004年，初代《盖塔》被重新制作为《新盖塔》，不仅删减了一些烦琐的人物关系链，而且还进一步的诠释了人类的最终武器——“盖塔射线”的含义，但是本作的内容并没有在机战中出现过，反到是《真·盖塔 世界最后の日》的内容在机战系列中出现得比较多，人气也很高，这次就给大家介绍一下这部动画。

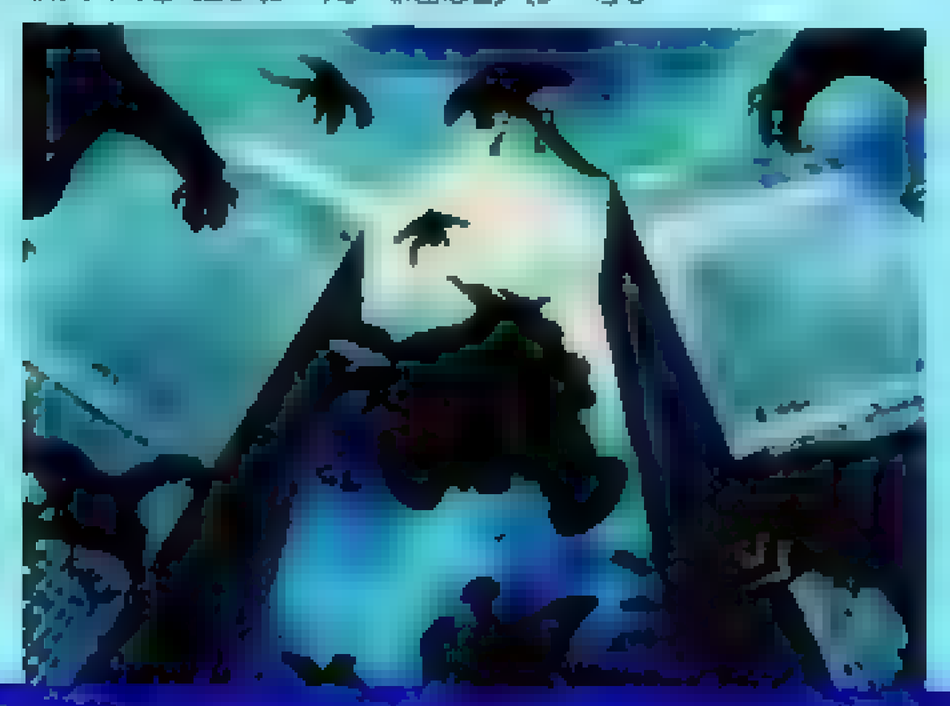



## 不冻结的热血

文 Chinagba Kousa

《真·盖塔 世界最后の日》原作永井豪、石川贤，这两位可谓是漫画界的祖师爷，他们的作品影响了几代人。

永井豪（永井浩）起初是石森章太郎（《假面超人》之父）的助理。1968年凭借《破廉耻学园》初露锋芒，1980年因《凄之王》获第4届讲谈社漫画赏。永井老师的作品还包括1972的《铁甲万能侠》和《恶魔人》等。



石川贤（石川贤一）高中毕业后加入永井豪刚成立制作公司「Dynamic」，当时永井豪忙于《铁甲万能侠》和《恶魔人》的创作，于是《盖塔》的创作则交给了石川贤负责，作品受到各界的好评，石川贤名字也越加响亮。石川贤的名作包括《虚无战记》、《魔兽战线》等。

《铁甲万能侠》同《盖塔》是日本机器人动漫画界的经典，不仅影响了众多画坛后浪，而且日本玩具界也都将他们奉若神明。

人类在探索未知的同时偶然发现了被喻为永久之迷的盖塔射线，但是并没有人预料得到这是世界末日的开始，人类发现盖塔射线的同时VADER突然来袭，月球在转眼间被占据，接着它们的魔爪也企图伸向地球。人类在国家机密联盟的率领下，为了抵御VADER侵略地球，开发出了汇聚人类科学精华的超级武器超级机器人，后来人类凭借超级机器人的威力经过长达十年的“日世界战争”成功的将可怕的

侵略者消灭。

但是随着一位盖塔射线先驱研究者，早乙女博士的死亡，IVADER的阴谋开始蠢蠢欲动，为了夺取盖塔射线和消除热门类最后的希望——真龙机器人，IVADER再次破土而出。十三年前发现INVADER复活的早乙女建造了人类最后的希望真龙机器人新一号，接着他把自己和美智琉的细胞融合为完成新一号的启动钥匙——号，号通过读取溪的遗传因子密码再借助自己进化后的力量就可以令新一号复活。



由于真龙机器人新一号的活跃及真盖塔的出现，对地球的和平构成了绝对威胁，国际机密联盟的世界安全监视系统进入最高5级的安全设置，指令为毁灭日本，重阳子炮将立即射向研究所。为保护日本，龙马、隼人、号登上真盖塔，决定在外太空阻止重阳子炮的射入，但却未能成功。13年后解救号等人于为难之间的那个男人出现时，IVADER深知他们的最大威胁，流龙马回来了。思念和记忆是号力量的根源，也是进化的根源，作为人类，回顾过去是每个人的本能，但是缺乏目标和远见，进化便不能进行，之所以一切进化、消亡都要受盖塔射线的影响，是因为盖塔射线不是普通的能量，而是生命！INVADER的野心并没有因为高云和史丁格的失败而有丝毫衰减，反而助长了它们更大的野心——吞食太阳系。龙马决定以真盖塔的盖塔炉心为能量增幅炉，使用新一号的最终武器了结它。在它的内部龙马、隼人、弁庆看见了前盖塔战队的队员，龙马三人正前往埋葬他们的另一个世界，有他们的牺牲足矣，世界末日也不会来临。

## 人物及机体介绍

**流 龙马：**前盖塔战队队长。从前以经营武道馆为生，早乙女博士发现他超人的体力、敏捷度、精神力被后，加入了盖塔战队。自身的战斗力自然是无人能及，后来还被喻为传说中的王牌机师。

**神 隼人：**盖塔2号机驾驶员。加入盖塔战队前，曾是恐怖分子头子，以获得国家机密武器盖塔为目标。他沉着冷静的思维以及疯狂的行为被早乙女博士看中，并给予他可以控制盖塔的权利。

**巴 武藏：**盖塔3号机驾驶员。在盖塔战队中是最为墨守成规的一员，他还拥有那把自平安时代流传下来的破邪之剑。在13年前与IVADER的战斗中牺牲。

**车 弁庆：**前盖塔战队的候补队员，训练及执行任务时都以武藏为前辈。武藏在战斗中牺牲后，弁庆以候补队员的身份代替武藏驾驶盖塔—3。

**早乙女博士：**盖塔射线研究的先驱者，一度认为龙马和隼人是杀害自己女儿早乙女美智琉的凶手。曾经为盖塔的开发呕心沥血，为了地球的安定所做的贡献功不可磨。

**号：**由基因合成而制造出来的复制人，连自己都不知道自己会是世界存亡的关键所在。

**溪：**由弁庆抚养成人的女孩，拥有优秀的武器开发能力，真实身分是早乙女博士的小女儿，早乙女元气。

**凯：**弁庆从地底回到地面时所带领的5人小队中的一员，以优秀的适应能力和良好的体格，登上真盖塔3号。

**真盖塔：**早乙女博士开发的最后一台盖塔机器人，能力也是盖塔中最出色的一部，对IVADER构成绝对的威胁。它拥有一对恶魔般的翅膀，但却是无比强大的正义使者。这部盖塔在很多《机战》作品中都曾登场，驾驶员不尽相同，有时是新盖塔战队（号、溪、凯），有时是前盖塔战队（龙马、隼人、弁庆），但是它在游戏中的重要作用未曾改变，不仅精神多且武器全格斗系、非常实用，配合上龙马绝无仅



有的格斗能力和强有力的武器，是我军重要的有生力量。

**真龙机器人：**IVADER复活后，早乙女建造的人类的最后希望，但13年后它已不再是人类的希望，IVADER将它复活成破坏神，真盖塔将它打败后，号复活了真龙机器人，在新盖塔战队的驾驶下真龙机器人发挥出强大的战斗力，借助真盖塔的力量，终于将世界从毁灭的边缘拉回。在游戏里面和真盖塔有两招合体技，动画里也可以看到，威力惊人的大，号在游戏里的能力比起流龙马毫不逊色，也是我军的重要力量，不过在游戏里出现的次数比较少。

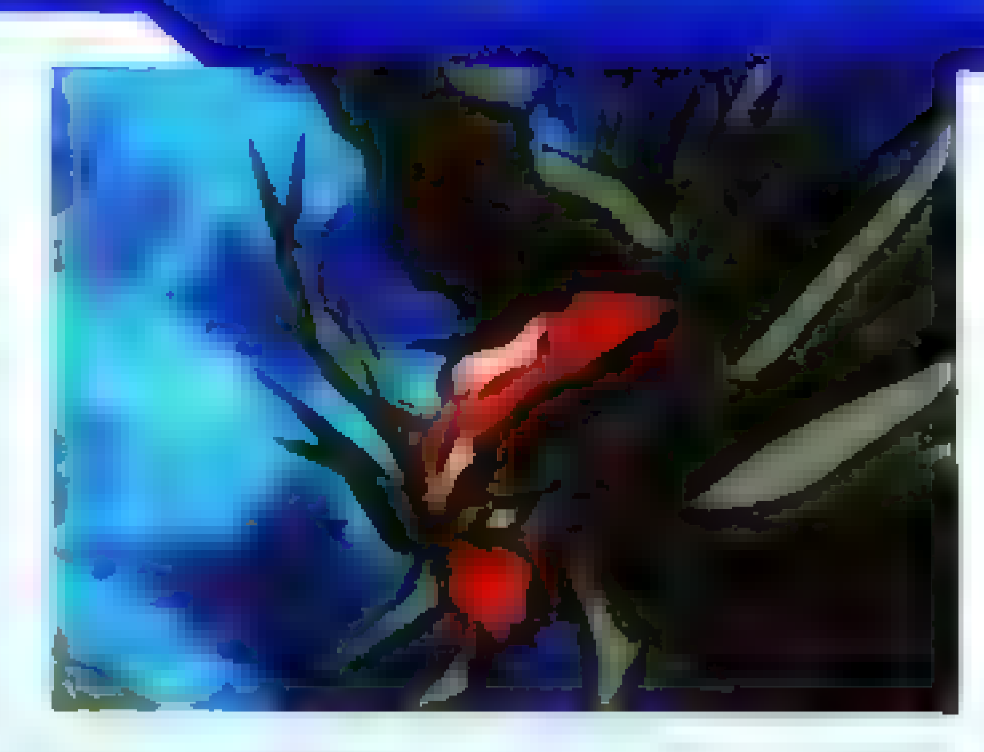
## 监督

这部在1998年掀起一股机器人狂潮的《真·盖塔》是川越淳监督的作品，推出后2年，其续作《真·盖塔 VS 新盖塔》问世，同样受到好评，借这两部作品奠定了川越淳在机器人动画领域的地位。接下来的几年，他监督了《勇邦三式》这棵日本动画界的长青树的剧场版动画《勇邦三式 夺宝大作战》及以赛车和警察为话题的《极速追警》。2001年监督了《改造人009》。到了今年要制作以《超级机器人大战OG》为蓝本的动画《超级机器人大战OG》时再次请出了这位机器人动画的老牌制作人。

## 音乐

监督很明智的邀请到岩崎文纪和影山ヒロノブ这两位以热血著称的名人。

岩崎文纪因创作《勇者传说》《逮捕令》《魔术士欧菲 Revenge》的音乐而为人所熟知，制



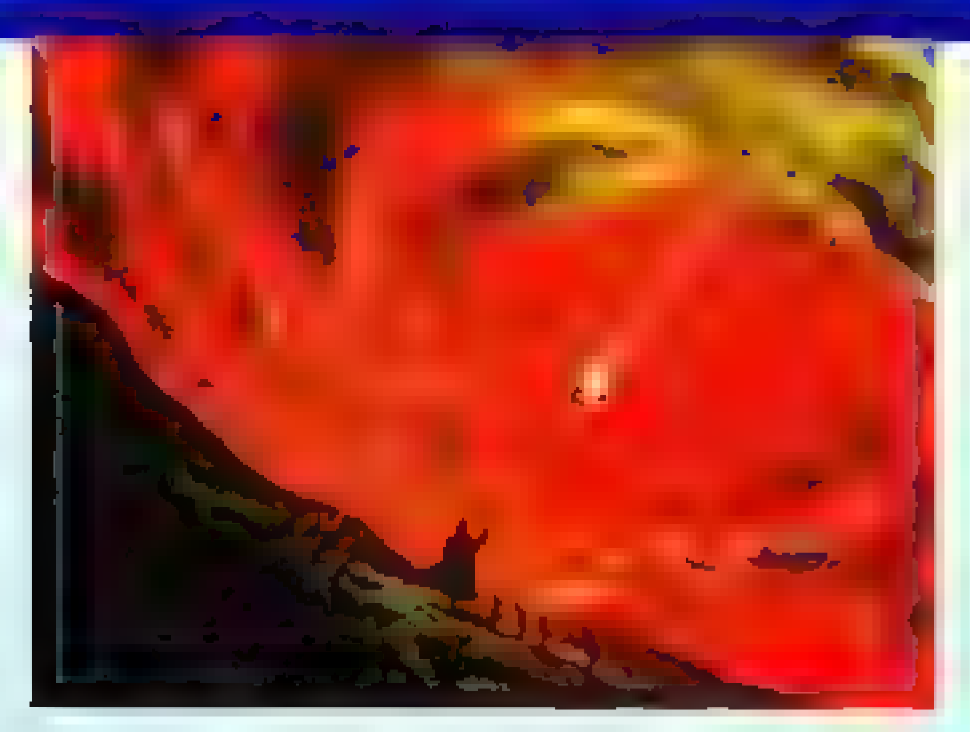
作2004年底发卖的《ほほえみの闪士（微笑闪士）》BGM的重任也交给了他，再次在这部动画中加入了他那独到的音乐风格，或许热血和信赖就是岩崎文纪的代言词吧。2005年7月开始上映的《あまえないでよっ!!(极乐天师)》，其音乐也是由岩崎文纪所制作。

如果你是一位喜欢机器人动画的朋友的话，你应该不会不知道影山ヒロノブ（影山博信），他曾为众多热血动画的主题歌及插曲，比如说《变形金刚》主题曲《HALLELUYAH》、《圣斗士星矢》的《We are saint》、《Soldier Dream》和《Blue Dream》，《龙珠Z2》中的新主题曲《燃火燃心》等等。《Konami10周年》专集里还收录了他演唱的《加油！五右卫门》主题曲《Smile Again》。"带着些许沧桑感，却意外高亢的声音，富含成熟男子味道的声音"，这便是影山ヒロノブ的声音，因此大家都尊敬的称他为影山大哥。

## 动画内涵

或许在看过本文后，看官您会说这不过是部纯打斗的动画，没有什么内涵。但是，从这





部作品中，我们更多的可以看见人类追求和平的愿望，或许我们可以把范围缩小到个人，虽然是以拯救世界为主题的动画，战斗的戏分所占比重比较大，但故事中的每个人都是在追求着幸福。世界在最后会是什么样子，都得靠自己的双手来开创。如此热血难得的作品只能期望以后还有，在新的《机战》作品里它一定不会让玩家失望，让我们拭目以待。

## 黑色救世主

在《超级机器人D》中闪亮登场，救助真盖塔于为难之间，以粗犷的方式诠释了盖塔能力的黑盖塔使所有人都为之感到新奇。但要知道，在盖塔动画里，黑盖塔出现过两部。下面就给大家介绍一下《机战》玩家很感兴趣的黑盖塔到底是谁。

传说中的王牌机师流 龙马，前一战队队长。在动画《真 盖塔 世界最后の日》里，当国际机密联盟下达毁灭日本计划，重阳子炮径直射向真龙机器人新一号时，身处重阳子炮爆炸中心的龙马在爆炸瞬间看见奇妙的光芒，那光芒把龙马包围，没错，那就是盖塔射线的能量，渐渐的龙马的意识在浩瀚的宇宙空间漂浮，跟着，他看见所有生命的记忆，醒来后龙马已置身于月球废弃的盖塔驾驶舱，重阳子炮的爆炸把龙马送到时空的裂缝里，所以对龙马来说，一切都像是在昨天发生的一样，这也是为什么13年来他相貌不改的原因。借助月球仓库的工具，龙马将盖塔改造为黑色（黑盖塔就此诞生），抱着势必要将INVADER统统消灭的决心以及不可磨灭的怨恨，他回来了

这就是第一架黑盖塔，第二部黑盖塔来自续编《真 盖塔VS 新盖塔》。

本片的内容和前作《真 盖塔 世界最后の日》没有任何联系，尽管它是续集。

恐龙帝国在武藏无所谓惧的自我毁灭下覆灭，时隔数年后，恐龙帝国带着灭亡地球的决心再次复苏，失去武藏及抱以自责离开的龙马，隼人一人不可能击退恐龙帝国，必须再召集3人组成盖塔战队才能挽救地球，隼人培养的翔、凯二人早已就位，但第三人确迟迟没有找到。经过隼人上校的调查，17岁的一文字 号就是一个合适的人才，至此，三人也已集齐。借以纽约被恐龙帝国严重破坏、加之研究盖塔射线所需经费数目不可小视，日本高级政府以“鉴于日本和世界的现况，如果继续开发盖塔射线的话，日本将在世界上处于万劫不复之地”，其实是向外界的压力屈服罢了，因此决定不再批准研究所继续开发真盖塔。浅间山上，龙马回到武藏的墓前，同时看见一队车开向研究所，龙马赶到时，早乙女博士正要前往极乐世界，恐龙帝国的喽罗怎么可能敌得过龙



马。说起来，恐龙帝国的喽罗为了哥尔宇帝的野心还真是视死如归，翔和凯也因此陷入苦战，就在翔和凯快要丧命时，号迫切救助翔和凯的心情终于使真盖塔作出反应。远古时期飞来地球的飞碟经过改造已成为哥露皇帝的战舰，在其惊人的破坏力面前，号等已经没有力量，余下的只是拼劲和决心，决心再次发动攻击的3人，这时却快要被盖塔射线同化，在隼人的指挥下，3人用心去操作、相信真盖塔，用心去感应，在即将被吞噬时，真盖塔和3人相结合，它就像自己的身体一样，真盖塔也变为黑色，无论是装甲，还是攻击力，都完全超越哥鲁皇帝，最后在杰克和玛莉的协力下，恐龙帝国再次回归黄土。盖塔射线再次选择了人类，晴空之外，想必看见这一切的武藏也可以安息了。

现在知道黑盖塔的来历了吧。




秋天到、新的学期又开始了。这个暑假小豆子的最大感触就是快让游戏给压成豆饼了。好游戏实在太多，纵使有三头六臂也玩不过来啊。好时光总是过得很快，只有等到寒假才能再次体验这种美好感觉。嗯，还是好好学习吧

## 紧俏！ 手机游戏人才

如果大家关注近期报纸招聘一栏的话，会发现不少招聘手机游戏人才的广告。这也难怪，手机游戏市场发展迅速，对人才的需求量急剧上升。但因为国内教育体制的原因，我国一直以来并没有一套完整的手机游戏人才培训体系，这样就形成一个巨大的缺口。有专家预测未来几年内，手机游戏人才将处于紧俏状态。

手机游戏的职位主要有编程工程师、美术设计师、策划师以及测试工程师等。现在从事手机游戏的人员大部分没有经过系统训练，而是从别的行业比如网络游戏业、IT服务业等跳槽过来的。

其实，成为一名合格的手机游戏人才并不是很难的事情。先说说手机游戏策划师的职位，因为手机游戏的特殊性，游戏的构架都很简单，没有特别烦杂的剧情，只要有游戏策划经验的人均可以胜任。手机游戏一般都短小精悍，因此好的创意最重要。美术设计师方面，手机游戏对美术的要求很低，目前大多数手机游戏都是二维画面，只要会使用各种绘图软件就足够了。至于编程工程师，相比较其它这是最有挑战性的职位，需要知道的东西特别多。首先要了解各种通讯协议以及手机游戏平台的特性；其次是要熟悉JAVA语言，精通J2ME开发，如果你了解BREW等其它语言，那就更好了；最后一点是要熟悉游戏制作流程。



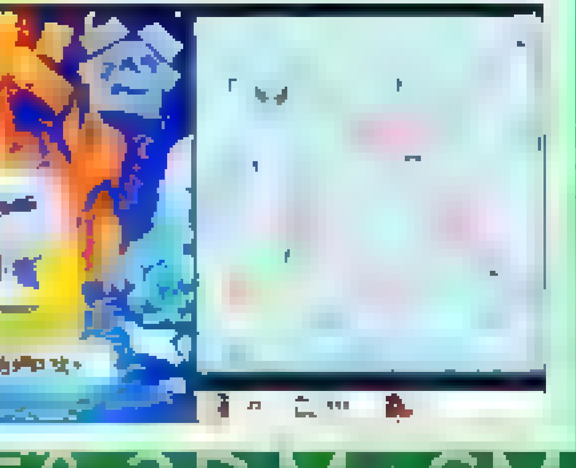
手机游戏行业的准入门槛并不高，对学历没有特殊的要求。如果各位在校的朋友想为手机游戏行业奉献的话，不妨从现在开始锻炼自己。先确定自己适合的职位，然后自学一些相关的教材。一般来说，计算机专业的学生能够很容易进入手机游戏行业。学过C语言编程后，再学JAVA，会觉得很轻松。此外，嵌入式系统比如Symbian、Palm、WindowsMobile等平台的程序开发也应该了解。

根据有关预测，我国手机游戏市场规模将达到数十亿之巨，这么庞大的市场，当然会造就一个高薪行业。是不是心动了呢？活活，路是由自己走出来的，大家可要认真规划自己的人生哦。

### 冰火谷

| | |
|---|---|
| 厂商 广州奥创 | 类型 PUZ |
| 适用手机 | 诺基亚S60系列手机 摩托罗拉V300 V600／索尼爱立信K508C等 |

铁铁和火火为了消灭传说中的冰魔而来到冰火谷，究竟他们能不能达到目标呢？这就看各位玩家的动手能力啦。游戏中，铁铁是铁球，火火则是火球，玩家要操纵铁球和火球来消灭敌人。冰魔遇到火球会融化，消灭所有的冰魔即可进入下一关。无论是火球还是铁球都只能直线运动，两个球互相配合才能获得胜利。游戏共为玩家准备了上百个关卡，足够大家忙活好一阵了。






## 魔鬼契约

厂商 空中猛犸 类型 RPG

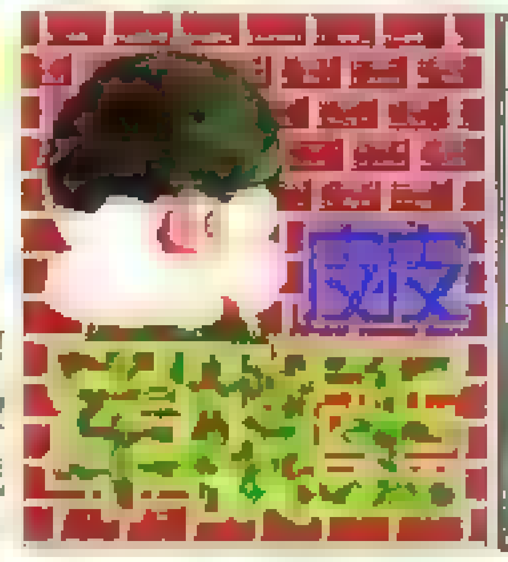
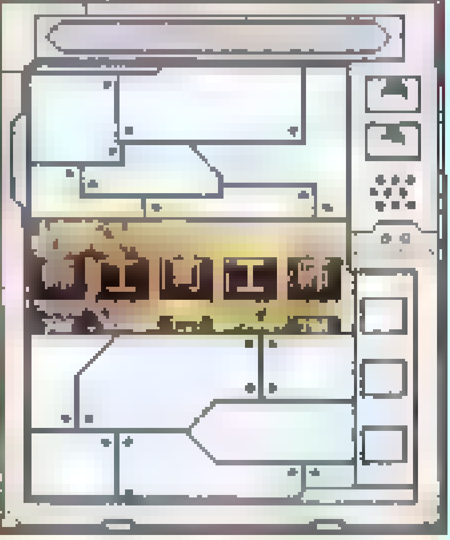
适用手机 诺基亚 S40、S60 系列手机 摩托罗拉 V303、V500 等

女伯爵阿卡拉为了给儿子和丈夫报仇，与魔鬼签订契约。玩家要操纵阿卡拉攻克一个又一个迷宫，最后战胜约克公爵。游戏中地图是自动生成的，每次进入迷宫，地图都不一样。据说厂商总共设计了四十多幅地图。另外游戏的装备也很丰富，武器、道具的种类繁多，每件都有特殊的用途。游戏流程就是杀敌、拾宝然后进入下一关。本作很自然让人想起"《风来之西林》系列"，算是善意的借鉴吧。

## 皮皮军棋王

厂商 空中猛犸 类型 PUZ

适用手机 诺基亚 S60 系列手机 索尼爱立信 K500C、K750C 等

军棋是小豆子童年时最喜欢的棋类游戏，可不知为何，游戏平台上很少见有类似游戏的。这款游戏的推出可谓满足了小豆子的小小愿望。游戏规则和普通军棋差不多，分成公路和铁路两条线。工兵可以将地雷挖走，师长可以吃掉旅长，旅长又可以吃掉团长……很有趣吧？没有玩过的朋友一定要试试哦。




## 打击者 1945

厂商 Konami 类型 STG

适用手机 诺基亚 S60 系列手机 摩托罗拉 V600、E398 等

本来是彩京制作的经典街机射击游戏，现在被Konami移植到手机平台。游戏画面不错，巨大的BOSS以及蓄力攻击时的火爆场面都完美保存了下来。不足的是游戏背景有点单调，而且在某些手机上运行速度奇慢。令人大跌眼镜的是，游戏分成三作发售，分别为《打击者1945 前篇》、《打击者1945 后篇》和《打击者1945 时间挑战》，又是圈钱的作品啊！

## 世界大战

厂商 Gameloft 类型 ACT

适用手机 摩托罗拉 V300 V500 V601、E398 索尼爱立信 K500C、S700C 等





根据正在热映的电影《世界大战》改编的同名游戏。不过游戏中玩家的任务不是要拯救世界，而是要操纵巨大的机械怪物去破坏世界。游戏中每一关就是一天，每天玩家要去破坏一个新城市。关卡前会有新闻报道，报道玩家的破坏情况。游戏中，玩家还要躲避来自人类诸如飞机、坦克等的各种攻击，打败BOSS后可以进入下一关。如果最近心情不好，倒可以找这个游戏发泄一下，只是注意别把手机也破坏了，活活。下载地址：http://my.163.sd.cn/down/war.rar




## 女孩子的梦想之地 第二话



Harukanaru Toki no Naka de
中文名称： 在遥远的时空中
发行商： Koei

这个游戏不会有人不知道吧··这个可是光荣的一个摇钱树啊。

这款游戏，个人比较推荐PS版的，因为可以体现它强大的声优阵容，不过GBA也有它本身的便携性，做人不能太贪心啊··

安和的平安古风，优雅的言行举止，华贵的服饰，围绕在身边的一千英俊哥哥或弟弟们，偶尔蹦出来供约会之用的妖怪们，这难道不是一个梦吗？这实在是一个美好到尖叫的梦啊。

个人认为这个游戏最出彩的地方就是她是一个有着浓郁古风的梦幻物语。夜晚稀落的星，微卷的隔帘，袅袅的熏香，垂地的十二单衣，长袖掩口，巧笑盼兮。这么一个优雅的世界，再加上悠扬的音乐，不能不让人留下深刻印象。

故事虽然是老生常谈的无知MM穿越时空拯救世界，但陪伴你身边的全是忠心耿耿的男孩子。在那些闪亮亮的生物注视下，听他们说会用生命保护你，不心动不脸红也算你强了。很普通的故事，却因为众多不得不承认的商业因素而倍受欢迎 。

游戏的系统也不同一般的AVG，可以算是RPG了，战斗系统、封印、援助等等，为甜蜜的爱情加入了活力。还有熏香，纸，花的收集，各式各样的小游戏，使得这款游戏耐玩度很高。

总体来说游戏的难度不高，只要耐心细心，一次搞定几个也不是妄想。战斗系统更不用说，由于没有练级，所以只要按部就班就不会有问题，毕竟自己只需要在哥哥们身后摇旗呐喊，掌控大局就成。

大体介绍一下游戏内容吧，作为女主角的你被召唤到古平安京，成了白龙神的神子，要在八叶的保护下勇敢地站出来保护人民不受鬼族的侵害。所谓八叶就是八个不同类型的帅哥(弟)，而鬼族其实就是外国人吧，笑。

由于鬼族的阴谋诡计，八叶的心，也就是记忆化成了碎片飞散，只要你能把它们找回





来，那八叶就是你的啦。(鬼族真是一个好红娘啊 =)经历四圣兽的考验，最后与鬼王一决胜负，然后就是选择是愿意回现代还是留在古代了。

说到这个就不能不说一下遥远的声优阵容了，实在可以说是日本声优界的精英集合啊。石田、三木、小关……实在是用想象就要尖叫的组合呢。不过GBA版上当然是无配音的。

**八叶大介绍：**

**源赖久** 一个寡言少语的家伙，一心只有如何完成自己的职责，脸红的时候却意外的可爱。

**森村天真** 主角的同学，是个热血派，失踪的妹妹一直是他心中最大的阴影。后来发现自己失踪的妹妹就是黑龙龙子的兰，让天真既震惊又痛苦。

**永泉** 出身高贵的他自愿投身佛门，远离宫廷权利争斗。性格纤细的他所吹出的笛声可以净化人心。

**安倍泰明** 阴阳师安培晴明创造出来的人造人，冷漠的表情下，也隐藏着真挚的感情。

**藤原鹰通** 戴着眼镜的贵族，属于智慧型人物，不过嘴巴也很毒哦。其实他也是现代人，与主角一行人掉入异世界的旋涡。

**橘友雅** 八叶里面最成熟的人，典型的花花公子加罗莉控，不过这种人也很有着不可抗拒的魅力阿。

**流山诗纹** 主角的学弟，性格羞涩，因为金黄色的头发，常被误认为是鬼族。

**祈** 一个更单细胞的少年，比较平民化，一直很为生病的姐姐担心。

怎样，这就是总有一款适合您的策略。之外还有可爱可爱的小藤姬、戴着面具的鬼王、成为了黑龙龙子的兰，性格鲜明的各色人物，纠缠出细腻的感情和却带伤感的故事。

我个人并没有攻略出每个人物的结局，但这个系列的周边层出不穷，故事情节实在已经烂熟。

无论是樱花飞舞下哀伤的兰，还是漆黑夜幕下翱翔的巨龙，还有八叶内心珍藏的记忆，彼此用生命许下的誓言，鬼之一族悲伤的宿命，真真切切地在脑海中烙下一个一个宁静却深刻的印记。

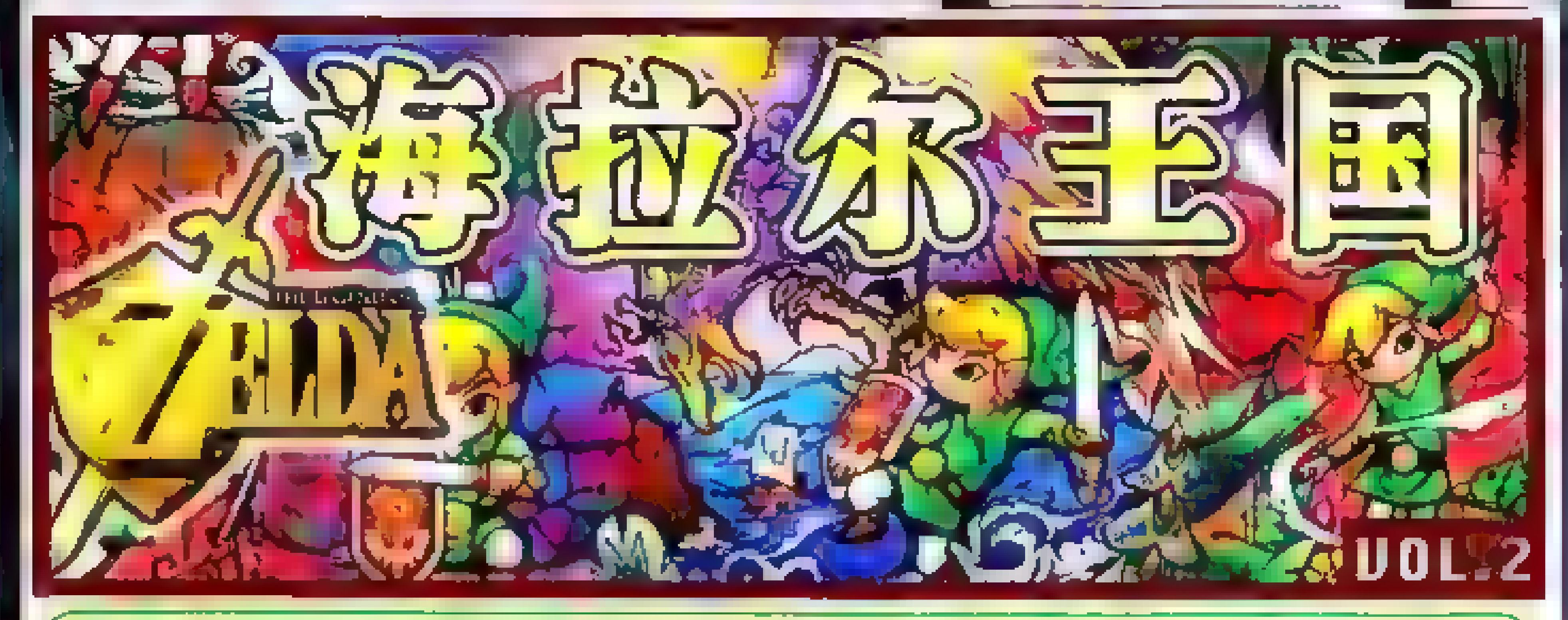
一直一直很喜欢八叶里面的泰明，异样的色彩没有遮盖住他的清秀，但却分明地划清了他与人类的界限。于是他便淡然地尽着自己的职责，如止水一般波澜不惊地看着花开花落，雁过无痕。直到茜(女主角)的出现，他才第一次有了一个渴望，一个不应该有的渴望，他想要变成人，成为真正的人类。不需要无人可比的法力，不需要不会生老病死的身体，他只想成为一个人，和所爱的女孩永远在一起，和她一起因为花开而喜，因为月亏而叹。

在攻略他的时候，我看到了泰明的眼泪，晶莹的，透彻的，无声滑落却在我的心湖中掀起波澜万丈。小傻瓜，其实，你早有一颗人类的心了不是吗？

另一个喜欢的人物还是玄武里的永泉，第一次看到他时，还以为是女生呢，可爱得过分了。性格也是内向拘谨，不想伤害人，却因此而不敢表达出自己的感情，只能把所有的一切都托付给笛声。同样是因为爱，让他有了争取追求保护的勇气，让那优雅的笛音有了震撼人心的强音。一直都不认为他是懦弱，只是太过善良而忽略自身的小孩子。没错，总觉得自己对他的喜欢是亲情大于爱情呢。

如此纯情优雅的故事，在悠扬的笛声中，如浮世绘一般慢慢展开，色彩鲜艳的画卷上还残留有衣袖熏香的气味，柔和的阳光洒在浅色的塌塌米上，叮咚轻响的是屋檐垂下的风铃。偶尔抬起眼睛，看到的便是庭院里水池中飘荡着的花瓣。粉色的涟漪绵绵荡开，回声不绝……



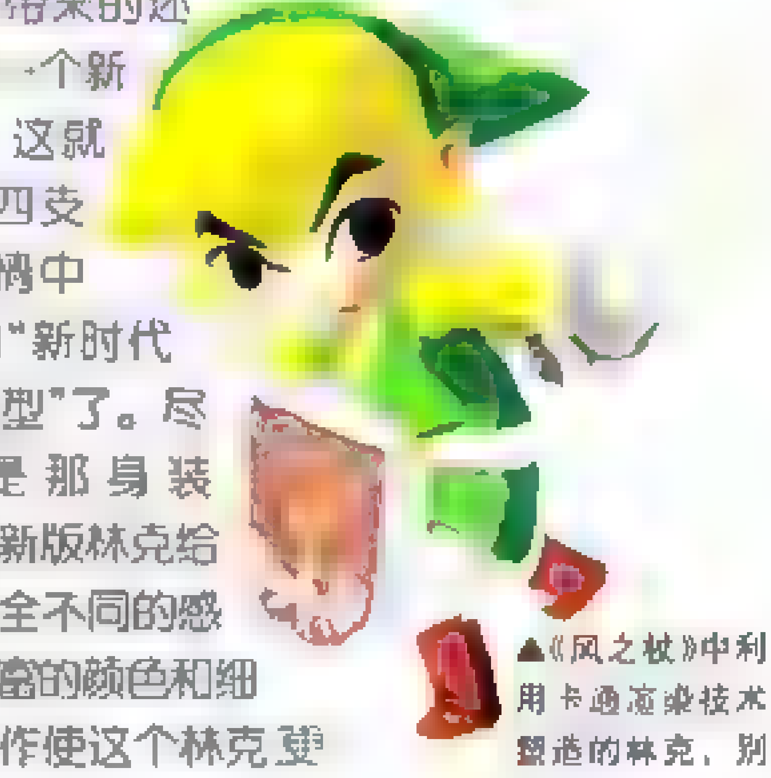


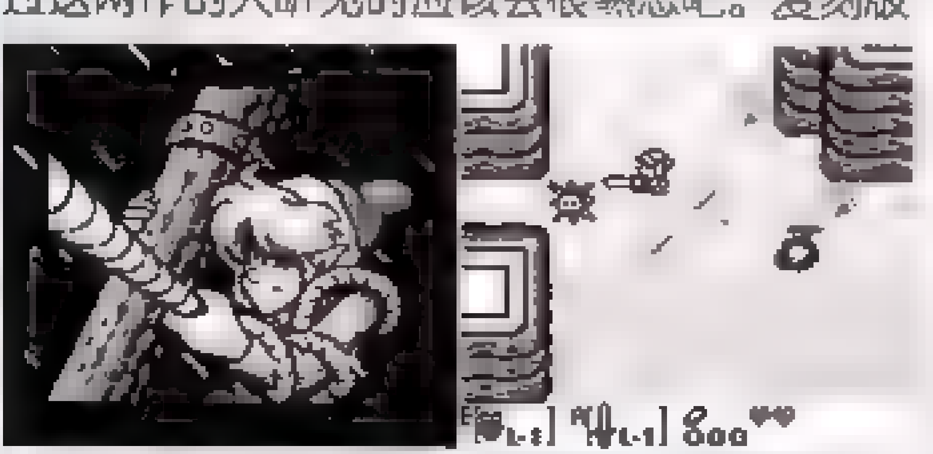

塞尔达饭们，新的一辑专页又与大家见面了，这一次又为大家准备了不少有趣的内容哦。新专页的开办受到不少读者的欢迎，毕竟《塞尔达》这个系列在国内的人气还是相当高的(其实在欧美和日本这个系列也有广泛的人气啊)，希望喜欢《塞尔达》的玩家们能积极支持这个专页

## 林克造型的变化

从初代到家用机的新作，林克的造型经历了2D→3D→卡通渲染的巨大变化。虽然掌机上都是2D作品，但细心的玩家也一定能够察觉到林克的造型在不同时期的差异。

以GB上第一作《梦见岛》来说，片头中林克的特写便是以日本漫画巨匠石之森章太郎的原画造型为基础。游戏中的点阵造型方面，GB版的人物分辨率与FC版相当，但是在经过改良后，人物的实际造型与动作则与同时期的SFC版更为接近。或许，我们也可以将其称为林克的"掌机造型"。这种风格也延续到了后来的GBC的《梦见岛》复刻版与两款《不可思议的果实》里。随着平台提升到了GBA，掌机游戏的画面水准再度提升，移植SFC游戏已不是什么难事，于是在《众神的三角力量》GBA复刻版中，我们看见了与SFC版完全一样的林克。GBA版还在原来的基础上增加了语音。虽然只是一些感叹词，但当听见林克失足后那一声"啊——"的惨叫声时，玩家的心情也便可想而知了，投入感大增也是理所应当的事情。这些语音采用了N64版《时之笛》与《梅祖拉假面》中的声音，玩过这两作的人听见时应该会很熟悉吧。复刻版给我们带来的还有另外一个新造型，这就是在"四支剑"剧情中登场的"新时代掌机造型"了。尽管还是那身装扮，但新版林克给人以完全不同的感觉，丰富的颜色和细腻的动作使这个林克更加光彩夺目，展现出了GBA的实力，与《风之杖》更接近的造型也完全满足了风格统一的需要。宫本曾经表示《风之杖》中林克的造型更接近其理想中林克的外貌。虽然在"四支剑"里的戏份不多，但在去年底发售的《神奇的小人帽》里，可爱的林克再一次征服了玩家。可以说，在很长一段时间内，这个林克将仍然是2D林克的标准造型。


▲《风之杖》中利用卡通渲染技术塑造的林克，别具风味。


▲GB版《梦见岛》中的林克造型虽然简陋，但非常传神。

掌机版未来的造型？有很多玩家期待《时之笛》在DS上的复刻。虽然从NDS首发的《超级马里奥64DS》可以看出DS移植N64的作品没有问题，但负责开发NDS版《塞尔达》的青沼英二表示这会是款新作。或许《时之笛》的复刻也只是玩家的美好愿望吧，在其问世之前，2D版的林克仍会是掌机上的主流，更何况，很多玩家其实更喜欢这个造型呢。(旁人道：软绵绵的棉花糖，好卡哇伊。)

## 最著名的反派角色——加农多洛夫

之前我们介绍了塞尔达公主和林克两名主角，接下来要介绍第三名主角了，这就是系列中最著名的反派角色——加农多洛夫(以下简称加农)。什么？他也能算主角？别忘了，加农可是三角力量当中力量碎片的持有者。没有了他，这二缺一的戏可就没法演了。

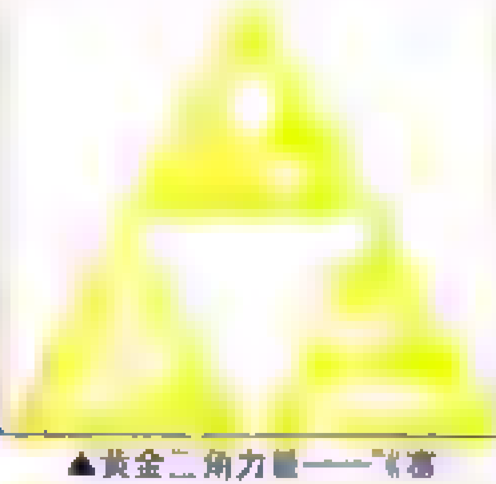
加农的外型与《西游记》里的牛魔王颇有几分相似，巨大的身躯、恐怖的力量、霸道的犄角、狰狞的面容构成了这么一位极具人气的反派角色。和万年不灭的德拉古拉伯爵一样，加农几乎在每部作品里都会作为最终魔王登场，相信有不少玩家都吃过他的苦头吧，然而他的登场也的确将游戏推向了高潮，希望就在眼前了。

在之前的掌机作品中，加农无一例外会在最终决战时登场，"《不可思议的果实》系列"里要将两作联动才能迎出这位魔王，更是为其增加了不少传奇色彩。《神奇小人帽》的最终魔王并不是加农，也让不少老玩家感到惋惜，似乎黄金三角缺了一角就不再是完整的《塞尔达》了。

▶《时之笛》中加农的形象，最终他会化为原型与玩家对决。

## 黄金三角力量——力量、智慧与勇气

鉴于正义必能战胜邪恶的真理，正义一方的介绍也是要占优势的，加农先生就对不起了。既然三名主角全部登场，那么最后不可不提的便是立于万物之巅的三角力量(Triforce)了。三角力量又名黄金力量(The Golden Power)或黄金三角力量(The Golden Triforce)，在《塞尔达》的世界里，其代表着神话时代创造海拉尔大地的三女神所留在人间的无上之力。于是，围绕着神秘的三角力量上演了一次次英雄的冒险之旅，这也就是贯穿了系列的剧情结构。可以说，三角力量是一切的起点，也是一切的终点。



▲黄金三角力量——"《塞尔达》系列"永恒的主题。

"Tri"这个前缀在英文中表示"三"的意思，在基督教教义中，"Trinity"就是上帝之意，乃圣父、圣子、圣灵三位一体。由于这个典故，Triforce这个词给人以神圣不可侵犯之感，作为游戏中至高无上的神力，实在没有比这更合适的了。

三角力量的标志由三个大小完全一致的金黄色等边三角形组成。上方的三角表示力量，左下代表智慧，右下代表着勇气。力量、智慧与勇气合为一体，则形成了维持自然调和的三角力量。

在《时之笛》里，创世女神离去之后，把三角力量留在了"圣域"之中。魔王加农觊觎这种力量，想把它占为己有，然而野心总不会那么轻易便会实现。虽然海拉尔大地陷入危机，但完整的三角力量并没有落入魔王之手，代表了"智慧"的塞尔达公主与代表了"勇气"的林克挺身而出，踏上粉碎魔王野心的旅程。最终，分裂的碎片重新汇集在了一起，海拉尔大地的稳定与繁荣也将延续下去。同样，在《神奇的小人帽》里，继承了三角力量的林克也注定成为对抗魔王的英雄，他的勇气将令黄金三角绽放更加夺目的光辉。

### 关于NDS版《塞尔达》

掌机玩家应该都比较关心对应任天堂新掌机NDS的《塞尔达》续作会在什么时候推出，很可惜我们目前仅仅知道NDS版正在开发之中，GameInformer今年5月报导过此作不是《四支剑》的复刻，而是全新的一作，值得注意的是，这部作品并非由Capcom代为开发，而是由任天堂自己制作，近年来掌机上的"《不可思议的果实》系列"、《众神的三角力量》中的"四支剑模式"以及《神奇的小人帽》都是Capcom制作，相信本作会充分利用NDS特性，我们可以期待一个比《四支剑》更出色的游戏震撼登场。

文 马修

# 战舰兴衰300年

"《大战争》系列"的主力海战兵器是什么？相信谁都会说是战舰(Battleship)。2~6格的射程无论是支援陆战还是打海战，都是出尽了风头。本辑，我们就系列全能的超级海战武器——战舰，来聊一下现实中战舰300年的历史。

战舰(Battleship)，又称战斗舰和战列舰，巨大的舰体使其可以装载足够的武器、弹药和燃料，厚实的装甲更使这个海上霸王保持着临危不乱的王者之风。某种意义上讲，游戏中战舰那用不完的燃料和打不完的火力也确实不虚，装甲方面也够恐怖，HP全满的轰炸机和火箭炮部队一次也只能打掉其一半多点的HP。那么现实中，战舰又是怎样的呢？

## 海上霸王的崛起与消亡

首先说一下战列舰的发展进化史。

1638年，英国建成了世界第一艘用舷炮攻击的战舰"海上君王"号，这艘有着3层舷炮甲板和102门火炮的木制大帆船就是战列舰的雏形。

1665~1667年，荷兰和英国爆发了第二次英荷战争，在这次战争中，两军以火力最强的战船排成一线纵列进行对射的海战战术取代了接舷战斗，战船也因此得名"战列舰"。

1849年，法国建造了世界上第一艘以蒸汽机为主动力的战列舰"拿破仑"号；1861年，英国第一艘铁壳装甲战列舰"勇士"号下水，但它们都需要辅助风帆作为动力——直到20年后，风帆才逐渐从战舰上消失。

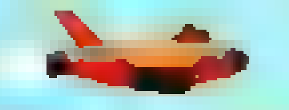
1862年，法国制造出第一艘装有旋转炮塔的战列舰"阿尔贝王子"号，此后在一段时期里战列舰的名字被装甲舰取代。

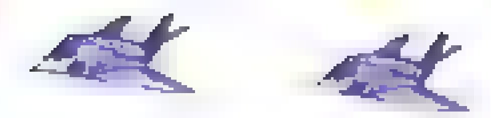
1890年，美国海军理论家马汉的著作《海军战略论》出版，书中阐述了马汉的观点："要取得战争的胜利，必须要掌握制海权，而夺取可靠的制海权，必须依靠强大的海军，而海军中起主要作用的是在海战中摧毁敌海军的强大舰艇。"这本书为"巨舰大炮"奠定了理论基础，而一战打得热火朝天的海战，也使得这一理论有了实践的证明。

■兰德尔·威尔登描绘的停泊在朴茨茅斯军港的"无畏号"。



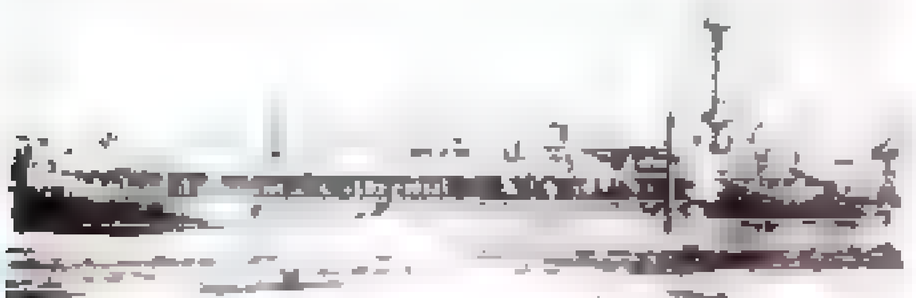
1906年，英国建造出当时世界上最大、火力最强的装甲舰"无畏"号，一年就完工下水的本舰创造了战列舰建造周期最短的纪录。该舰标准排水量为18110吨，满载排水量21845吨，航速40公里/小时，装备10门305毫米主炮、24门76毫米副炮及水下鱼雷发射器5座，两舷、炮塔和指挥塔的装甲厚达280毫米。此后各海军强国纷纷仿效"无畏"号建造自己的战列舰，宣告着"无畏舰时代"的到来。此后，战列舰的多少成为衡量一个国家在海军实力上的强弱标准。一战结束后对战败国德国不准拥有战列舰的限制足见当时战列舰在衡量国家军事实力上的重要性。虽然后来战列舰的排水量、航速、主炮口径、装甲厚度及其他性能虽然都有很大提高，但这些无一不承袭了"无畏"号所奠定的基本形式——强火力、厚装甲、快航速以及灵活的战术运用，战列舰成为了当之无愧的"海上巨无霸"，海军编队也是以战列舰为核心编成。





## 龙旗下的北洋水师

19世纪60年代的中国，在洋务运动的积极推动下，清政府开始着手组建北洋水师，并向

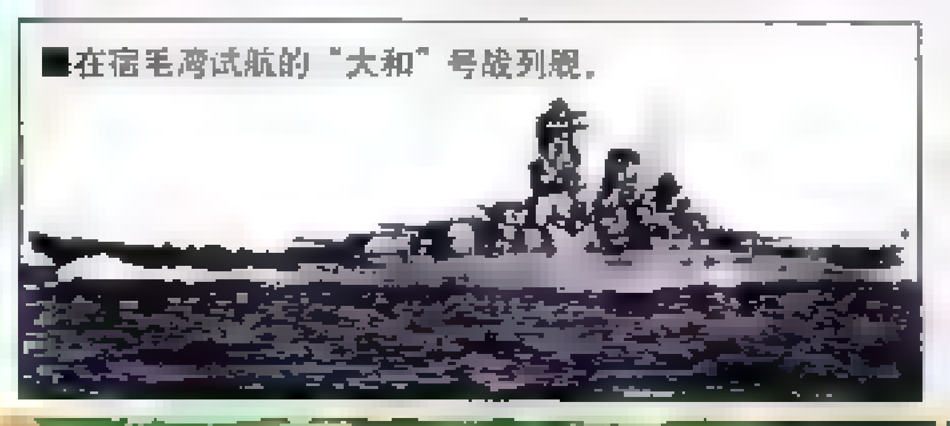


■停泊在港口等候战斗的“定远”舰。

德国、英国订制多艘战列舰及巡洋舰。1988年，北洋水师组建成立，其排水总吨位高居亚洲第一，世界第四（这个说法不一，也有说第八、第九）。但包括组建北洋水师在内的洋务运动从始至终都未能摆脱旧意识的束缚。洋务派官员们一方面在大张旗鼓地推行海军现代化（就当时而言），从而一度将北洋水师建设成亚洲最强大的舰队；但另一方面，深植于儒家心理深处的传统的海洋观念并没有改变，国家战略中也没有加入海洋意识。即使倡导洋务运动之一的洋务大臣李鸿章，也无奈地以纸片裱糊的破屋来形容包括组建北洋水师在内的整场洋务运动对日薄西山的封建王朝的微乎其微的作用。而任命陆军将领指挥舰队，舰艇管带金屋藏娇、在舰上饲养宠物，水兵嫖妓滋事，战争中战舰、官员临阵脱逃等，也都反映出的清政府的用人不当及北洋水师从上到下的管理问题。而水师组建后，舰船维护费用被挪用贪污以及再未添加新舰，更使这支庞大却迅速老化的舰队在甲午海战中几乎全军覆没。

## 巨舰的黄昏

甲午海战的胜利让日本坚信了“大炮巨舰”的理念，更加大规模地开发制造起战舰。至上世纪30年代，日本已经跻身为海军强国，并在太平洋地区向美英挑战。由于舰艇数量上不及美国，日本便集中力量制造巨型战列舰来抗衡。日本最大、也是世界最大的两艘战列舰“大和”号和“武藏”号就在二战时期诞生。两艘战舰满载排水量72800吨，最高航速为50公里/小时，舰上装有9门三联457毫米主炮，12门三联装155毫米副炮以及12门双联装128毫米平高两用炮。虽然两艘巨舰有着可以将两三万米内任何战舰击沉并由战列舰炮战经验丰富的军官担任舰长，然而今非昔比，被美军应用得得心应手的海空战术，对于日本海军来说却非常陌生。



■在宿毛湾试航的“大和”号战列舰。



■曾经被划归太平洋舰队参与对日作战的“威斯康星”号战列舰。

1944年10月24日晚，在150架飞机的20条鱼雷、17颗炸弹和20多颗近失弹打击下，号称“永不沉没”武藏号带着1021名舰员沉入海底。次年中途岛战役，已经战败在即的日本在发动神风自杀攻击的同时，以大和号为核心的日本联合舰队最后一支舰队在装上仅够单线航程的燃料及没有航空部队护卫的情况下，开始了有去无回的地狱之行。遭遇美军飞机，经过短暂的舰载高射炮防卫后，大和号便遭到了美军近乎蹂躏般的轰炸，美军先后派出的436架舰载飞机将携带的全部鱼雷和炸弹都用于大和号上，大和号亦沉向海底。



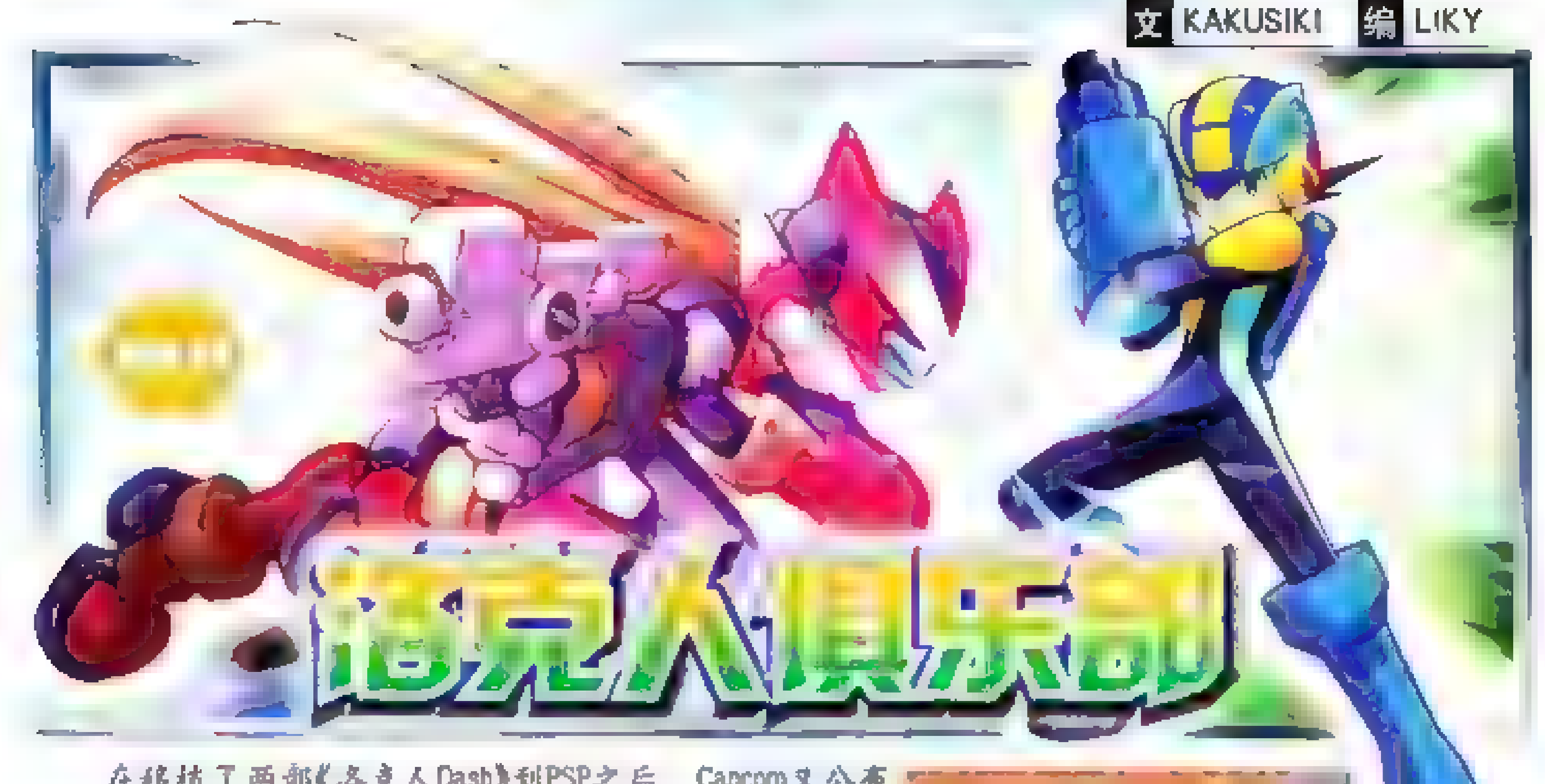

▲搭载了防空导弹的《GB大战争》的战斗舰，十艘齐发的场面蔚为壮观！

两艘人类史上最巨大的姊妹战列舰的沉没，宣告着日本联合舰队的最后崩溃和毁灭的同时，也标志着以舰炮、重甲和巨大舰体横行海洋的战列舰时代的结束，其地位已完全被航空母舰取代。第二次世界大战后，各国都已不再建造新的战列舰；今年6月，美国国防预算案中提出，美国海军最后两艘服役的依阿华级战列舰“威斯康星”号和“依阿华”号将完全退役，退役后，一个巨舰航行于海上、巨大舰炮对射的时代将完全成为历史。




▶GBA、NDS版的战斗舰成了单艘，但也更符合战列舰时代海上霸王“巨舰大炮”的理念。

文 KAKUSIKI 编 LIKY



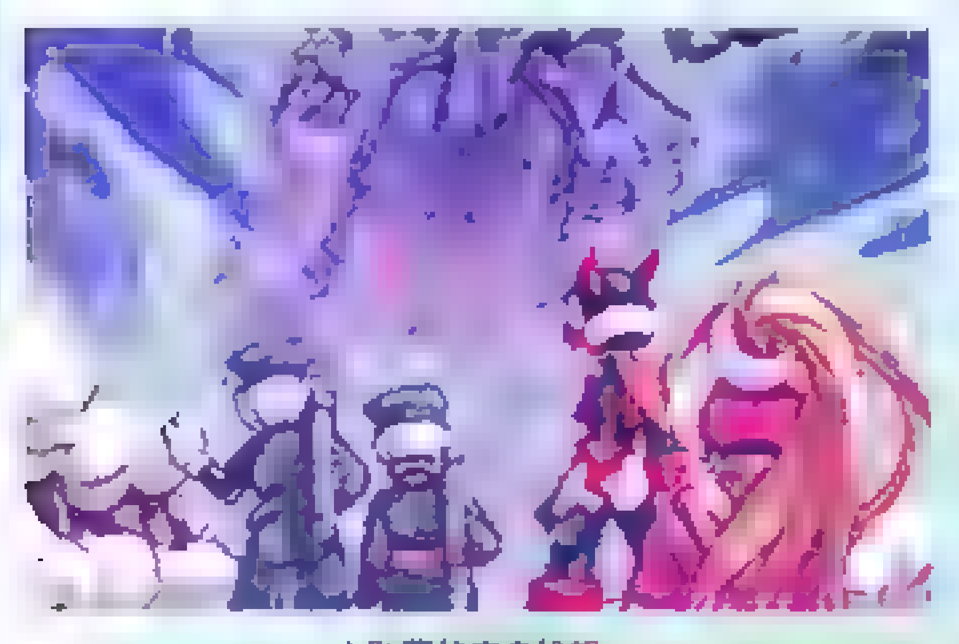

在移植了两部《洛克人Dash》到PSP之后，Capcom又公布了PSP上的第三款《洛克人》游戏——以3D造型角色复刻初代作。虽然仍算是一款复刻作品，但是全新的演绎方式倒是令人感觉耳目一新，看样子这是一款值得期待的作品。上一辑给大家介绍了《洛克人ZERO》1代的剧情大概，大家觉得如何？是不是对这个系列有了更深入的了解？接下来我们继续从"《ZERO》系列"的剧情开始谈起吧，这次会从2代的剧情一直讲到4代。


▲即将在PSP上登场的3D角色的《洛克人》初代作品。

## "《洛克人ZERO》系列"剧情简介

（接上辑）

失去了首领的新·阿尔卡迪亚并没有就此罢休，由四天王的一人——贤将ハルピュイア作为责任者展开了对反抗军的讨伐作战。遭受此轮攻击后，几乎遭到全灭的反抗基地，以司令官艾尔比斯（エルピス）为中心，聚集起了剩余的战力，开始展开了对新·阿尔卡迪亚的反攻计划。艾尔比斯不赞成雪儿的和平解决理论，要求实行被称为"正义的一击作战"对新·阿尔卡迪亚发动总攻。在高度紧张中，行踪不明的ZERO也终于回到了反抗基地，再次与反抗基地并肩作战。不过作为总司令的艾尔比斯对ZERO的妒忌心却开始日益增长。与此同时，具有高能量的迷之物体——暗黑精灵（ダークエルフ）的出现，更加把局面推向混乱。


▲坠落的宇宙战舰

随着雪儿对暗精灵的研究的深入以及艾尔比斯对ZERO的妒忌心的增长，终于，在战争的后半段，作为总司令的艾尔比斯为了展现自己存在的价值和意义，为了超越ZERO，动用了暗精灵的力量，在新·阿尔卡迪亚的最深部将封印的暗精灵融合到自己体内。得到了究级的力量的艾尔比斯，没能够制御这种强大的力量而暴走，最后被ZERO击败。

在暗精灵的噩梦离开后，新·阿尔卡迪亚的攻击也开始慢慢地沉寂下来。一天，反抗组织得到了巨大战舰在雪原落下的消息，而且在那里拥有和暗精灵同等强力的能量的反映，雪儿、ZERO和反抗组织的战友们一起前去调查。另一方面，新·阿尔卡迪亚为了防止人们的动摇，仍日把象征统治的X（复制体）已经被ZERO击倒这件事隐藏着。外表依



日和平看来没有任何变化的新·阿尔卡迪亚依然由贤将ハルピュイア手持着实际指挥权……新出现的迷之敌人拜鲁和他的8位部下——拜鲁8判官(也叫做拜鲁NUMBERS)。他们通常以人的形态出现，在X复活后采取的新政策——新·阿尔卡迪亚中央评议会里担任理事的地位，辅佐着拜鲁。但是，这只不过是恶魔的伪善的面具，只有被拜鲁干掉的人们才知道事件的真相……拜鲁为了得到神奇的新精灵的力量，不择手段，从表面和内在两部分开始慢慢地侵蚀新·阿尔卡迪亚，在得到了足够的地位以及权利后，开始利用新的力量来使原始的ZERO复活。在这里游戏说出了经典的一句话："机器人重要的不是机体，也不是能力，而是拥有不屈信念的内心。"然而，被ZERO击败一次的拜鲁并没有就此改过，反而发动了"诸神之黄昏计划"(ラグナロク作战)，不仅仅给半机器人，还有整个人类都带来了危机！由于拜鲁的镇压，新·阿尔卡迪亚开始陷入了混乱状态，不允许任何人反对自己的拜鲁更是以战斗部队来维持秩序。不管是人类还是半机器人，都难以忍受拜鲁的如此支配，不得不逃向荒野。ZERO他们在荒野一边救助着从新·阿尔卡迪亚逃来的人们，一边继续和新·阿尔卡迪亚作战着。一次，ZERO救助了被变异机器人攻击的旅团，并且认识了旅团的首领，奈修，在不断的战斗中，双方从不友好进入了合作，开始共同对抗新·阿尔卡迪亚。不过这次拜鲁只不过是为了拖延时间，让他最后的"诸神之黄昏计划"能够顺利发动，但是最后他的野望仍然被ZERO击碎了。不过和平时不同的是这次ZERO没有回来。雪儿等了很久，ZERO·　没有回来

## 制作人员的话

[illegible]《ZERO》系列。

为了描述整个世界观，就必须从非常非常细小的地方入手，进行仔细地、一步一步地制作，包括很多在游戏中没有表现出来的庞大的前后背景的设定。不过，作为游戏，就要让人易懂，而且作为一个动作游戏，最重要的就是要使人感到有趣，这是比起任何东西都要优先考虑的。因此我们的思想不可能在一款游戏里完全表现出来，这也就是为什么我们将每一作的内容都关联起来，也就是希望4作结合能够描述一个完整的世界观。

虽然，现在"《ZERO》系列"处于告一段落的状态，不过在我们心中还有很多很多我们想表现的《洛克人》的世界，这些想法到底会以什么形式来到大家身边，现在还不能明说。

不过，我们能够和广大的FANS定下约定，在今后的故事里，一定会让大家再次与ZERO重逢的。




# 是神，还是恶魔？
## 新生的魔神——魔神皇帝

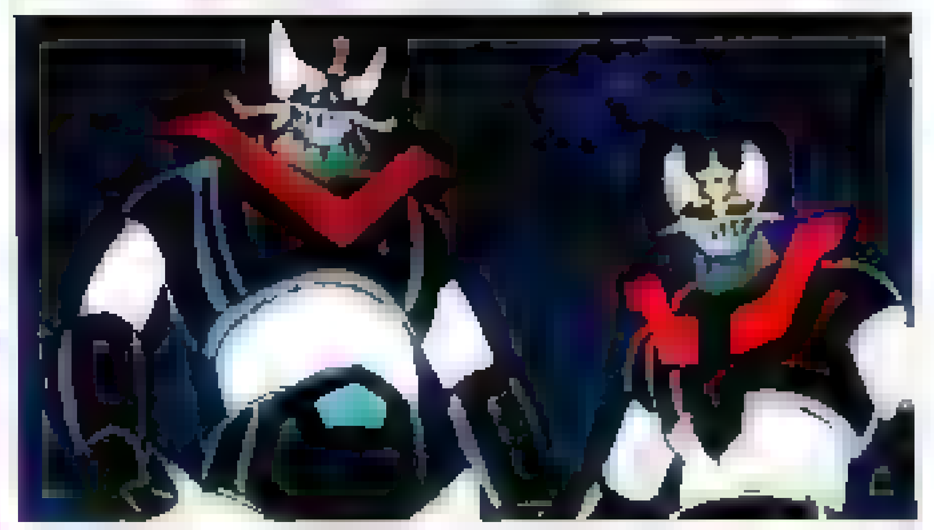
魔神皇帝这架超级机器人对于很多喜欢"《机战》系列"的玩家来说，是一台并不陌生的机体，凌驾于魔神Z与大魔神之上的强大力量以及恶魔一般的造型给很多人留下了深刻的印象。凭借着超高的人气，这架原本是游戏原创机体的超级机器人也终于在2001年有了属于自己的OVA动画作品，并且在2003年推出了剧场版动画，接下来就为大家介绍一下这几部作品的概况吧。






魔神皇帝（《マジンカイザー》）是自1972年大家所熟知的SRW钉灰级参战作品——初代魔神Z的TV版上映时隔近30年之后，于2001年推出的以7卷OVA的形式发售的魔神系列第四部作品。

故事一开始展现在观众面前的便是大家所熟悉的地狱博士及其手下半男半女的阿修罗男爵，他们率领利用古代迈锡尼帝国的遗留技术制造的机械兽军团"再"一次展开了征服全日本的计划，而我们正义的、有着与生俱来良好机械操纵感的、头脑还是那么简单的热血高校生兜甲儿也照例驾驶祖父兜十藏博士留下的超级机器人——坚不可摧的黑铁之城魔神Z出击，与情如兄弟般的同伴剑铁也所驾驶的大魔神一起挡在了邪恶的机械兽军团的面前。不过这一次由于剧情需要我们的无敌铁金刚很快便陷入了苦战，两大魔神最终不敌有着压倒性数量优势的机械兽军团。大魔神损毁严重被迫撤退，而魔神Z更是被地狱博士俘获，兜甲儿则下落不明。地狱博士将到手的魔神Z改造为阿修罗男爵用的阿修罗魔神（あしゅらマジンガー）之后马上将其投入到对光子力研究所的侵攻作战之中，面对这已经堕入黑暗的邪恶魔神，仓促上阵的大魔神完全不是对手，研究所陷入了空前的危机之中。此时，让人期待许久的甲儿驾驶着在祖父遗留的秘密研究所内发现的魔神皇帝登场了！虽然魔神皇帝以绝对优势轻松击败了来犯之敌，但是它却接替了敌人的工作继续攻击光子力研究所——魔神皇帝是一台会给操纵者的身体带来极大负担的机体，很容易进入暴走状态，而此时的兜甲儿还没有完全驾驭魔神皇帝的能力。就在光子力研究所即将毁于魔神皇帝的必杀技ファイヤーブラスター产生的超高温火焰时，铁也拼尽全力阻止了失控的魔神皇帝。地狱博士在得知了魔神皇帝的存在之后又起了将之占为己有的念头，不过一次接一次的抢夺



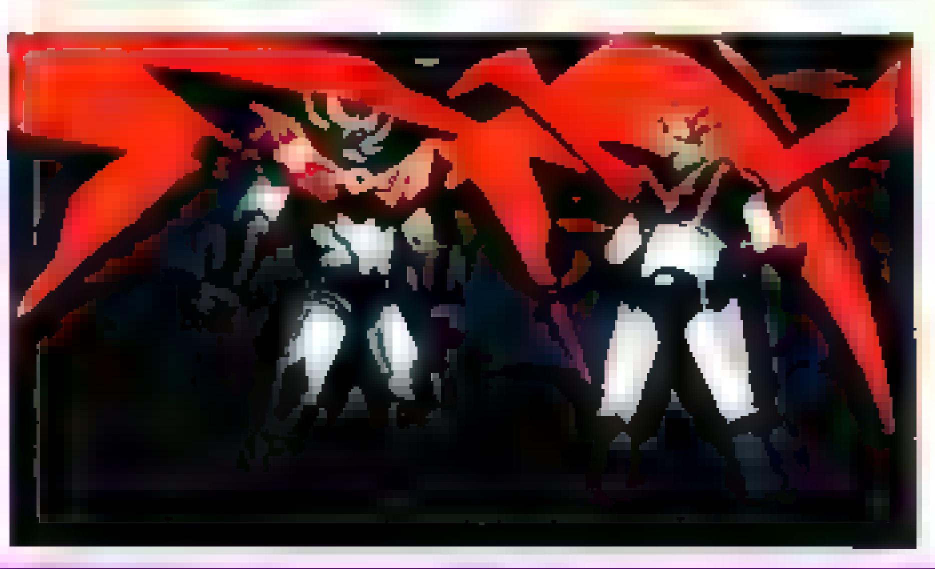
失败加上派出人造人暗杀兜甲儿的计划失手，反倒使得我们的主人公不断成长，魔神皇帝的战斗力也不断被引发出来。最后恼羞成怒的地狱博士利用新发掘出的妖机械兽以及王牌合体机械兽发动了总攻，甲儿和魔神皇帝的力量最终也不敌合体机械兽，被打入富士山火山口的熔岩之中，危急关头赶援而来的大魔神也起不



了多大的作用，此时新装备恺撒飞翼的到来给了魔神皇帝新的力量，甲儿得以摆脱困境。最终，阿修罗男爵执念的产物——究极合体机械兽 地狱王ゴードン倒在了甲儿的意志和魔神皇帝新的力量恺撒剑之下，地狱博士也和他的地狱城一起化为了灰烬。

## 剧场版《魔神皇帝对暗黑大将军》

《魔神皇帝对暗黑大将军》则是2003年推出的剧场版动画，故事内容紧接OVA，沉睡地底千年的迈锡尼帝国突然出现并对世界各地发动了攻击，帝国的暗黑大将军更是发表了征服地球的宣言。在暗黑大将军及其手下七大将军的猛烈攻势下，新登场的魔神机器人军团成员一个接一个地倒下了，存放魔神皇帝的光子力研究所和正在国外旅行的兜甲儿也分别遭受到了敌人的攻击。在付出了众多同伴牺牲的巨大代价之后，甲儿终于赶回了光子力研究所，但是无论敌我双方都无法找到魔神皇帝的踪迹。最终在阿强的帮助下，甲儿得知了魔神皇帝的所在，利用一直藏在阿强一号中等待甲儿归来的皇帝号，甲儿成功飞上了宇宙，从弓教授那里得到了因以防万一而被转移到空间站的魔神皇帝并回到了地面。再次并肩作战的两大魔神终于开始



了对迈锡尼帝国愤怒的大反攻七大将军在魔神皇帝和大魔神联合起来的力量面前失去了嚣张的气焰，被甲儿和铁也一一击败，号称无敌的万能要塞デモニカ也没有逃过被击沉的命运。失去了所有部下的暗黑大将军孤注一掷，与魔神皇帝展开了一对一的最后决战。应该说，暗黑大将军虽然身为反派，但是其高洁的武人之魂使得他并不像传统反派角色一样阴险毒辣，而是更像一位堂堂正正作战的勇者。可惜这部剧场版并没有很好地体现出这一点，最后的决战也如例行公事一般草草了事，不能不说这是作品中一处让人颇为遗憾的地方。

作为2001年出品的比较新的动画，魔神皇帝的故事构架其实是在一定程度上重现了当年魔神Z的剧情：和魔神Z一样初期不能飞行的魔神皇帝、经过重新绘制但仍然能让人一眼认出的各种老牌机械兽、以及弓教授、阿修罗男爵、铁假面军团、七大将军等等敌我双方为人所熟知的角色的重新出场，都使得魔神皇帝剧中处处充满了浓烈的怀旧氛围。但是最重要的主角机器人已经不再是那一座陪伴了无数人童年的黑铁之城，而是这一台为了超越神而存在的究极魔神。虽然用魔神皇帝来演绎魔神Z故事的处理手法既可以吸引那些看过初代魔神Z的老观众来关心自己以前心目中的英雄发生了哪些新的变化，又能让对该系列一无所知的年轻人通过符合他们口味的人物和机械形象来对当年的经典系列有一个了解，但是毕竟众口难调，这样的尝试也给不少追求严谨、对原作有深厚感情特别执着的那一部分铁杆FANS留下了些许遗憾。

## 永远的魔神

加上这一次的《机战ω》，自从在《机战F完结篇》中首次登场以来，魔神皇帝已经是第七次在SRW系列中出场了（前六次分别为《机战F完结篇》、"《机战α》系列"四部作品、NGC主机上的《SRW GC》）。而且这部机体的背景设定也在游戏中不断改变，魔神皇帝最初的来历从最初由魔神Z照射盖塔射线进化而来，变为了兜十藏博士留下作为遗产的试作型魔神；光子力射线也从最初的新型能源神化为与盖塔射线、比姆拉能源、伊甸之力同级别的大宇宙无限力的一部分。但是有一点是贯穿始终，没有改变的。那就是要成为神还是恶魔，所取决的条件永远是操纵者的心——只有持有一颗充满正义与勇气的炽热之心，魔神皇帝才能成为守护这颗美丽蓝色星球的最强之盾。




文 NW Katana 编 LIKY

# 吸血鬼之馆

各位好，我是NW的Katana，这次因为水神去日本，事务繁忙，故暂时无法继续「吸血鬼之馆」的主持，由我帮忙顶上这一期。今次为大家准备的是《晓月》与《苍月》中一些热门武器以及《苍月》中"世界三大珍味"的根源探查，希望大家能够喜欢。

## 究极武器的由来

各位想必一定对苍真所持的神兵利器，尤其是那把被称作"不败之剑"的光之剑克拉索拉斯非常好奇吧？想必此类武器也不能没有来头。下面我将为大家介绍这些武器的神话根源。

### 贯穿一切的神之闪电 ——昆古尼尔（Gungnir）

该武器为《苍月》中枪系的最强武器，在《晓月》中也曾出现过，同样是非常强的枪系武器。

昆古尼尔大致含义是：为了知识和能力而奉献出的牺牲。关于该枪的来由目前有两个版本：一说为由世界树尤加特拉希（Yggdrasil）的树枝打造而成，而另一说为地底侏儒所打造。游戏中称它"贯穿一切"，源自神话中对昆古尼尔的描述："能贯穿一切防御，且能绝对命中目标。"昆古尼尔是一柄绝对神圣的枪，人类可以对此枪发下誓愿，一旦发誓则永不能更改，且该誓愿一定会实现。此枪可以作为飞行道具来投掷（其实此枪在神话中本身就是投掷武器），在空中飞行时所迸发出的亮光则被称为流星。（结合上面的誓愿成真，你应该明白对流星许愿的由来了吧！）

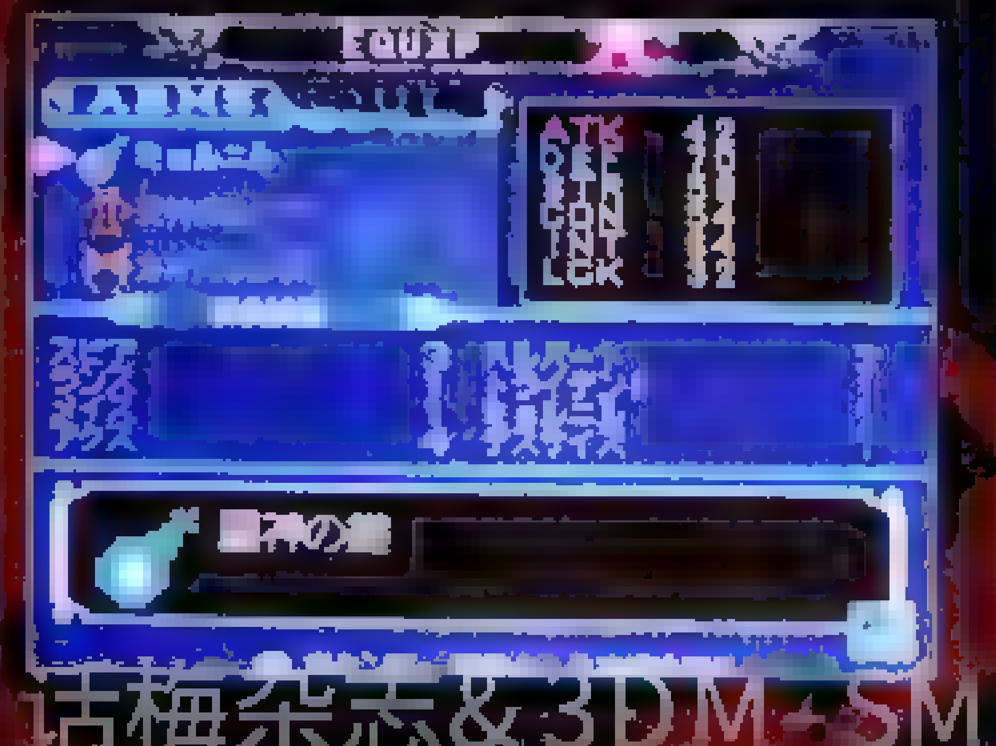
此枪还关联到北欧人的一个习俗。相传亚萨（Aesir）神族和华纳（Vanir）神族曾经有过争端。华纳神族的巫女Gullveig到瓦尔哈拉神殿去和亚萨神与奥丁等人理论，究竟哪边才是真神。对方认为她来意不善，于是将昆古尼尔枪掷向她。未料想她有强大的魔力护身，在圣枪的威力下死亡后复活。自此一枪之后两族全面开战。此神话造成了北欧种族间开始战争之前的特殊习俗，部落首长会将手中枪投向对方使者，口中不断地念叨"我把你奉献给奥丁"。

### 雷神之锤 ——米奥鲁尼尔（Mjollnir）

该武器为苍月中的锤系最强武器，只是长相和神话中的米奥鲁尼尔大相径庭，且威力并不大，也许是因为武器内定等级太低的关系吧。

神话中的米奥鲁尼尔由神话时代最伟大的侏儒工匠辛德里所打造，后来成为了雷神托尔的武器。锤子本身的外形类似于北欧战锤（锤头是类长方体的形状，两头有钝棱），托尔得到该锤后，锤子受到托尔的魔力影响，拥有了强大的能量，托尔挥动此锤的时候会爆发出可怕





的光线和闪烁，这些强光透过云层照耀在地面上，便成了地面上的人类所说的雷电。

由于雷神之锤传说的存在，北欧人民将锤视为神物。北欧人经常佩戴锤状的项链或挂饰，且平时经常手攥锤形在各个场合做祈祷和表达对神的祝福，从这里可以看出他们对锤的敬仰。

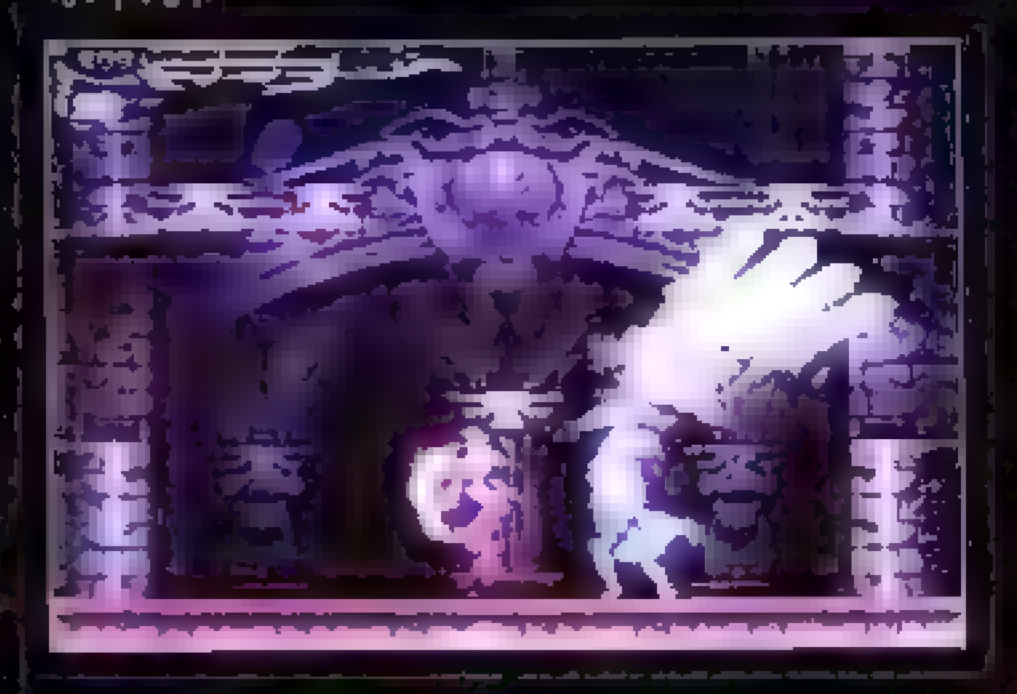
## 不败之剑——克拉索拉斯（Claimh : Solais）

此剑在《晓月》中被誉为最强武器，在《苍月》中也因拥有超变态的必杀技而为人津津乐道。可是有多少人知道藏匿于不败之剑背后的故事？

不败之剑本是战神泰尔的武器，被战神泰尔放置在他的神殿里。不过此剑后来从神殿中离奇失踪，自此多年杳无音信。后来此剑不知何故出现在维特琉斯（Vitellius）（史上真实存在的人物）之手。他得到此剑后成为了罗马帝王。由于他不太懂剑术，所以并未多使用这柄圣剑。此剑后来被一名日耳曼武士得到，该武士持此剑将维特琉斯杀死。这名日耳曼武士得到圣剑后天下无敌，多年未尝败绩，他年老之时将此剑埋藏于地下。过了一些年，此剑因一个巧合被一个匈奴武士阿提拉（Attila）所得，该日耳曼武士随后即被阿提拉用此剑所杀。自此以后该剑再度失去了一切消息，究竟这柄剑流落何方无人知晓。

由于该剑的拥有者的遭遇，关于这柄剑的传说的开端留下了如此一句预言：谁能得到战神泰尔之剑（指的就是克拉索拉斯），就会每战必胜，永远不败，但最后必然死于此剑之下。这使我们不禁担心起苍真的命运，他也使用了这柄不败之剑，远古的预言会不会在他身上重现？

上面的武器探究不知道大家看得过不过瘾……笔者希望通过自己的努力，使更多人能有兴趣去探索《恶魔城》中各种东西的根源，以此增长自己的见识，又满足了自己的好奇，何乐不为！



## 世界三大珍味

在《苍月》中，玩家们随着探索的深入，会找到这样3件东西：フォアグラ（鹅肥肝）、キャビア（鱼子酱）和トリュフ（松露）。都标注了"世界三大珍味"。这3件东西都实际存在于现实中，下面就让我们来看看出现于《苍月》中的"世界三大珍味"在现实中的情况吧。



### 松茸

[illegible]见于长白山区的黑松林下，对环境要求极端苛刻，产量极少且不能人工养殖。松茸肉质肥嫩鲜美，蛋白质含量非常高，[illegible]



### 鱼子酱

鱼子酱是鱼卵的腌制品，各国的制法不一。中国制的鱼子酱一般以珍贵鱼种鲟鱼的卵制作，国外的配方更是五花八门，驰名世界的墨西哥鱼子酱其材料甚至不是鱼卵！鱼子酱的等级有高有低，珍品级别的鱼子酱奇贵无比，不是有钱人根本吃不到……



### 鹅肥肝

鹅肥肝是源自欧美的美味，是在活鹅体内培育的脂肪肝，体积是普通鹅肝的十倍，营养极其丰富。它属于绿色食品，非常安全，而且不失美味，倍受欧美消费者推崇。



三者都是珍贵无比的美食，价格奇高，普通人根本吃不起，Konami让苍真有此等口福，却害得我们只能在旁边干瞪眼……



# 牧场生活

## 《牧场物语》NDS版精灵篇（三）

本作的精灵频道作为主角与精灵世界连接的桥梁，传达着各类精灵相关的信息。这一次就让我们一一来了解9个精灵频道吧。

### 天气预报

平时我们收看天气预报，最后总有一句"明日的降水概率百分之X十。"无论是否下雨，他预报的都没错，不过对于广大农民来说，是否下雨可关系到作物的生长。幸好，在牧场中，天气预报的准确率是100%，晴即是晴，雨即是雨，而且是彻24小时制（6：00～24：00的天气始终如一）。

这个频道从初期开始就陪伴着主角（注：不费吹灰之力就得到的精灵），每天切记查看，尤其是夏冬有台风暴雪的日子，因为那一天，主角将无法行动，易对牧场造成巨大经济损失。不过MMV这次很体贴地"创造"了黄金之家，小到栅栏、大到增筑的各类小屋都可以用黄金打造，当然，前提是主角有足够的钱，黄金资材的小屋总造价（包括材料）都是数千万以上。




### 电视购物

想将自宅扩建？想购置各类豪华家具？初期，主角自宅的贫寒度让人心寒，不过通过电视购物，我们可以添置各类橱柜、厨房以及结婚必备的大床。这个频道需要在杂货店购买食材10次后开启（注：一天只记一次，重复购买无效），所以大家不要吝惜钱财，每天买一个巧克力或小麦粉送人也是双向投资（既加好感度又可开启CH 2）。

电视购物每周一次，如周一开启，则每周一推出新商品，看完介绍后，诸位玩家便可在电话购物的テレビショッピング中购买。平时CH 2

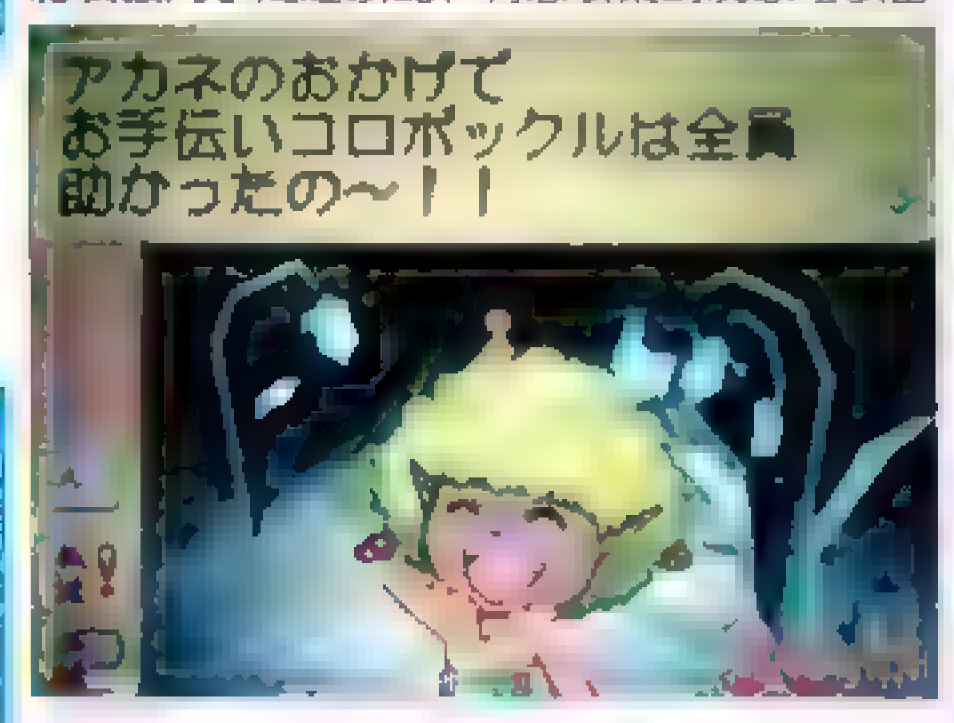



| 日文名 | 中文名 | 价格 | 贩卖条件 |
|---|---|---|---|
| 道具箱 | 道具箱 | [illegible]000 | [illegible]才放出 |
| 时计 | 钟 | [illegible] | [illegible]才放出 |
| 冷藏库 | 冰箱 | [illegible] | 自宅增筑1次 |
| [illegible] | 锅 | [illegible] | 购入厨房 |
| [illegible] | 搅拌机 | [illegible]2000 | 购入厨房 |
| [illegible] | 烤箱 | [illegible] | 购入厨房 |

还会介绍一些高价商品，不过那些商品是精灵界才有用的商品，主角当然就无须购买，当然亦无法购买

## 精灵情报

本频道将在主角救出20位精灵后开启，主要介绍各精灵的生日喜好以及预告精灵们的动向。本作101位精灵各有不同，他们的生日在日历表上几乎是连续的，有意收集的玩家可以留



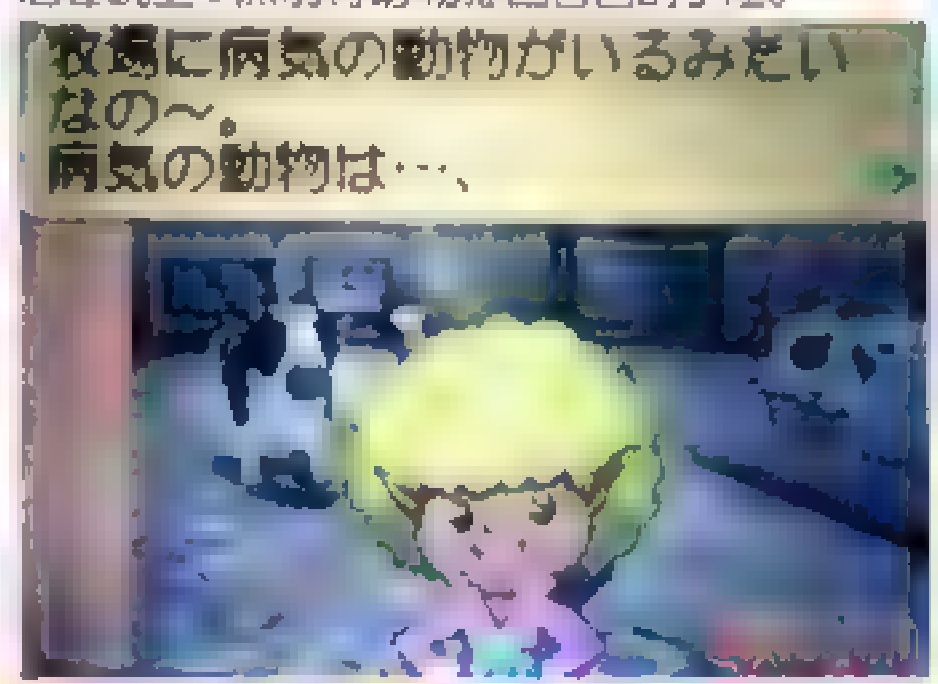

意。因为生日时送礼，增加的好感度可是平时的5倍，而最喜欢的物品又会在本频道中告知，剩下的就是玩家的努力了。

而精灵动向的预告，基本就是鸡肋，预告内容仅有可寻找出的精灵所属的小队以及大致方法：“我正听到钓鱼小组的召唤，请多多钓鱼。”需要钓多少条却并未告诉诸位玩家，看来只有靠各位玩家的不懈努力了。

## 动物作物频道

300个农产品或动物产品出货后出现的频道，在本作中也是相当实用的一个频道。

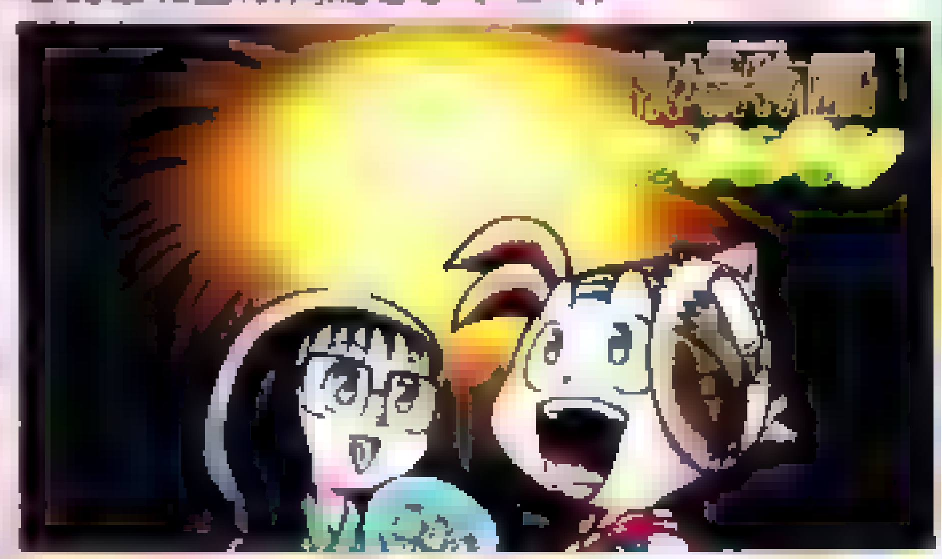
平时该频道将为各位玩家讲解动物以及作物培育的进阶知识，而当牧场动物情况有变时，CH4又会及时发布警告：早晨起床时将报告动物的生病情况，没有正在生病的动物则不加以警报；晚间8：00，无论主角身处何地，只要野狗出现就会发布野狗来袭警报，提醒玩家早做准备。如果不想总被精灵警告，诸位玩家可要好好照顾动物，值得一提的是，本作中动物在室外过夜，无论晴雨与否，无论饱腹与否，第二天都有一定几率出现不高兴的情况，只要动物放牧4小时以上便达到放牧的效果，所以请尽早将动物放牧，然后在晚上8点前将动物赶回各自的小屋。




# GBA版《牧场物语》节日介绍

## 烟火晚会

烟火晚会是“《牧场》系列”的传统节日，晚会在夏24日PM6：00~PM9：00的海滩举行，所有的MM都会来参加这次晚会（等GG约她看烟花……）。如果所有MM中没有一个爱情度达到3000（黄心）以上的话，主角将在和所有人对话后独自观看烟花。如果有一位MM爱情度超过3000，主角就可以约她一同在桥上观赏。如果所有的MM都超过了黄心，主角就可以……找自己最喜欢的一个一同观赏啦，呵呵，不要太贪心想享受齐人之福哦，(^0^)想约其他MM一起看就先赖着不结婚多等一年吧，结婚后就只能由老婆大人陪看了。比较失望的是，这一作的烟火晚会没有把烟花盛开的场景展示给玩家，我们看到的只是画面变蓝，变绿，再变蓝……象征式地放了几个，主角看得眼花缭乱就回家睡觉了。烟火晚会一结束就直接到第二天，因此，本着最后时刻参加节日的原则，我们要把当天所有工作都打点好了才去。去的时候不要忘记把鱼竿和锄头带上，这种节日又是难得的“入海祭”，海里的鱼和宝藏有难了。(－_－|)









# 玛基·维尔大陆国家分析
## ——宗教国家和"民主"国家

从最早的原始图腾信仰开始，人类就开始了精神上的崇拜。对自然、对神明、对动物或是对某个现象，这些崇拜在后来慢慢地就演变成了我们所熟悉的——宗教。从最早的民间自由宗教再发展到盛行一时的宗教政治，宗教这种东西影响了人的生活，影响了人的精神，影响了人的艺术作品创造。所以我们在很多的电影、电视、小说、动画、游戏中都能见到宗教的身影，因为它已成为了这些艺术作品中不可缺少的一个重要因素。

### 罗斯顿圣教国

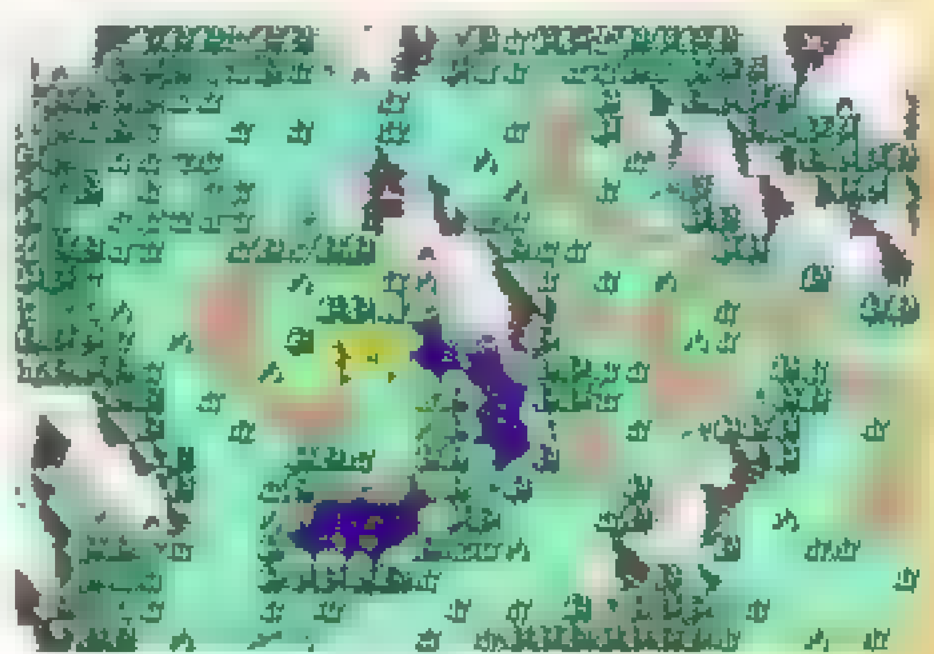
"《火焰之纹章》系列"各作都有着描写宗教派的情节，不论是对"光明圣教"还是对"暗黑邪教"都有着很重的笔墨。可是，在受人喜爱的《封印之剑》、《烈火之剑》这两部作品中，对于那个艾雷布大陆独一无二的"艾莉米奴教团"却没有详细地进行描写，这就使该世界观的内涵度下降了不少。虽然在《圣魔之光石》中对于宗教的描写也不比之前两作多多少，但毕竟在玛基·维尔大陆上，罗斯顿教团是以一个政治体系出现的。所以只要是有对这个政治体系的描写，也就基本等于是对这个宗教体系的描写。不用多说，这个有着宗教体系特点的政治体系就是"罗斯顿圣教国"。

弗雷利亚王国位于大陆极西，罗斯顿圣教国则就是位于大陆极东，同样是沿海国家，但该国对于海资源的利用比起弗雷利亚王国来说就略逊色一些了，不过这其中有着一些政治因素。该国是宗教国家，所以它的政体和欧洲中世纪的一些国家相似，国家本身没有国王，最高统治者就是教团的教皇，其下的官员也大多是司祭或是神官长等等宗教团管理层。就连国家的直属军队也称之为"圣骑士团"，再加上国内百姓绝大多数都是信徒，可以说该国上下透露出来的便是一股浓厚的宗教气息。之所以如此，是因为该国的建国者便是八百年前跟随勇者古拉德一起讨伐过魔王的圣女——拉特娜。圣女拉特娜是大陆宗教的一个象征，所以由她建立的国家就理所当然地成为了大陆宗教的核心，也是全大陆宗教信徒的朝圣之地。（和艾雷布大陆一样，玛基·维尔大陆上也不存在其他的宗教。）

因为是大陆宗教中心的国家，罗斯顿和其他国家的外交情况一直都不错，（贾哈那王国可能例外，因为那里是宗教势力薄弱的地区。）再加上地理环境的原因，南有贾哈那王国的大沙漠做屏障，西则有群山阻隔，想通往罗斯顿除了横渡大沙漠，就只能由北边坐船而至了。因此，借着以上两个有利条件该国一直以来都很少和其他国家发生摩擦。罗斯顿国内的地理情况也是很复杂的，平原有，高山也有，还有丘陵地带。不过其中最多的便是高山地区，比如著名的内雷拉斯火山以及拉切尔与希尼亚斯斗篷中提到的高峰米米尔。内雷拉斯火山位于罗斯顿的边境地带，是座活火山，虽然并不经常爆发，但是山中整日散发的热气和硫磺气味，就使得其周围罕有人烟。火山内部则是四处喷射着岩浆，一般人进入此地可以说是必死无疑。而且，据说这


▲当代罗斯顿圣教国的代言人，都是正义感极强的"热血汉"。

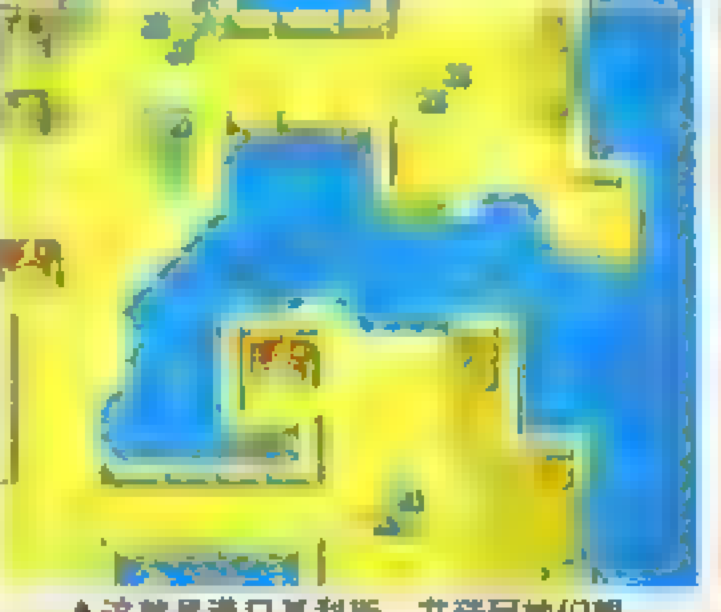
座活火山的中心部，还有许多巨型的蛋，传闻这就是那些令人胆寒的石化妖的卵。当然，在《圣魔》的游戏中因为魔王的气息使得火山成为了魔物们的又一个聚集地，甚至连那些石化妖之卵也开始快速活性化了。此外，在罗斯顿境内还有一处真正的"绝景"。那就是一般人连接近都不敢接近的"魔之森——暗之树海"。传说魔王佛迦斯当年在此被打败，它的血染遍了这片森林，它的亡骸深入了这里的地下。从此这片森林便死气沉沉，除了一直看守着魔王的龙族之长穆尔瓦和他的养女梅尔外，就没有任何一个普通的活物在此居住。而且这里还有着无数的魔物，经常骚扰附近居住的百姓，当年拉切尔的父母就是因为进入此森讨伐魔物而牺牲的。在这片森林的最深处便是魔王的神殿，就算是魔王已死的今天，那个神殿中还是散发着逼人的邪气和魔力。人类们只知道那个神殿是祭祀魔王的，至于这个神殿是谁造的，何时造的，魔王和魔物究竟是怎样出现的，人类对此都是一无所知。因为不了解，所以便有了无限的恐怖和害怕，或许，当年圣女拉特娜之所以选择在这个魔王沉尸的土地上建立圣教国，就是为了利用神圣之力来压制住魔殿中不断释放出来的邪气。


▲森林也有，小山也有，除了这些再就是无数的魔物和魔殿了，这就是魔之森。

## 卡尔奇诺共和国

民主、共和，这几个词对于"《FE》系列"来说是陌生的，因为一直以来"《FE》系列"都是讲述着一个个封建国家之间的战争与故事，和这一些近代的思想观可以说是完全格格不入。可是呢，在《圣魔之光石》中，制作者就完全一反以前的传统，造就了一个非君主专政而是以各长老协商为政治体系的"民主"国家——卡尔奇诺共和国。从游戏中的对话我们可以看出，就算是平民也可以通过努力来成为长老，成为长老后便可一起参与国家大事，制定对己对民都有利的政策。虽然从我们现在社会对政治的看法来说，这样的"民主共和"可能过于简单，存在着很多弊端，但在玛基·维尔大陆这个封建的世界中，这种思想可以说是十分进步的。再加上卡尔奇诺共和国本身是以商业活动为主，我们可以理解卡尔奇诺共和国就是一个有了初步规模的资本主义政权。

再来看卡尔奇诺共和国的历史和地理。该国是大陆六国中版图最小的一个，其面积甚至比不上其他任何一国的二分之一。而且就历史来说，这个国家诞生可能也不过百年，所以卡尔奇诺共和国很可能是从几个周边国家中各分裂出一部分领地组合而成的。这样看来，在卡尔奇诺共和国建国之时，大陆曾发生过一场巨变，虽然这场巨变可能比不上后来鲁内斯公主王子打倒魔王那样震动整个大陆，但它也绝对是这个和平的玛基·维尔大陆历史上少有的巨大变动。当然从我们现在手头上的资料来看，还无法还原这场巨变的全貌，一切也只能凭现状来进行分析。从地理角度来看，卡尔奇诺共和国无愧是商业自国，虽然鲁内斯王国和它都临接大陆4国，但以国情来说，它更容易成为一个商业的中心。其地理位置恰好正处于鲁内斯、罗斯顿、弗雷利亚、贾哈那四国的中心，而且更重要的是在它的对外港口基利斯还有着各个国家在此设立的航海路线，毫不夸张的说，基利斯港口就是大陆海运的一个核心。


▲这就是港口基利斯，艾瑞珂她们想去罗斯顿时就要在此坐船。

玛基·维尔大陆最后两个国家的介绍也结束了。经过这长达五期的介绍，大家是不是对玛基·维尔大陆有了一个全面的了解了呢？虽然以前我们做过艾雷布大陆的社会分析，但却没有像这次玛基·维尔大陆这样如此细致。归根结底就是因为玛基·维尔大陆的社会与以往《FE》作品的社会比起来有一些特异点，比如以宗教为主体的罗斯顿圣教国，非封建政权的卡尔奇诺共和国，这些都是在以往《FE》世界观中很少出现的，所以在介绍玛基·维尔大陆时自然就加重了笔墨和篇幅。

好了，各位同学，船已驶离了玛基·维尔大陆，请大家拿好自己的记录日记，最后检查一下老师的教义是否带好。那么，我们就要回去了！再会了，玛基·维尔大陆！

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY




本月有个振奋人心的消息传来，Chunsoft终于公布了《风来之西林》系列"的新作，平台将是NDS，预定2006年发售。时隔4年，我们终于盼到了《西林》在掌机平台的回归。在NDS这个异质平台上，《西林》新作一定会给我们带来全新的体验，让我们一起期待吧。目前游戏还没有任何具体的图片或文字细节，以后一有新情报，我们会立刻为大家奉上。

## 风来人番付高分研究（上）

在《风来之西林》里，除了挑战各具特色的迷宫、收集道具和怪物这些乐趣之外，另一个重要乐趣就是挑战过关的高分，而这是大多数ACT、STG、PUZ游戏常备的设定之一，在RPG中却不多见。由于《不可思议迷宫》系列"属于迷宫探索型的RPG，与普通RPG有着本质的区别，因此加入分数的设定并不会让人觉得不合理。过关的高分排名有个专门的名称"风来人番付"（番付就是排名的意思，通常用于日本相扑的力士排名），其分数是通过分析玩家在迷宫内的相关行动得出的对玩家冒险成绩优劣的评价。不过大部分国内玩家似乎只当它是一种可有可无的设定，没有在这方面进行过多的研究和挑战，反而日本玩家较为积极响应，创造出了不少惊人的记录。

要想取得高分，我们必须先知道影响分数的具体要素，才能作出对应的实际行动。下面有请风来高等研究学院毕业的Kenyo博士为大家授课，请致以热烈的掌声……（台下掌声雷动）

同学们，为了风来界的未来，namely你们学生所学，努力将大家培养成德智体全面发展的风来优秀人才，以后拯救风来界就要靠你们了（……欢呼声此起彼伏，还有个长得像如花的MM跑到台上献花，俺大喊"UFO"，一脚踹飞……）。下面开始解析风来人番付的分数规则，请同学们认真做好笔记，不许偷懒。影响分数的要素包括所持道具总价值、是否过关、到达层数、杀敌数等四大主要素，每一作里均有影响。辅助要素包括回合数、持金数、总经验值、LV、游戏时间，仅在个别作品里才会有影响。此外还有一些容易让人联想到有影响，实际上却没有任何关系的其他要素，比如最大满腹度、力量值、最大HP等等状态值。鉴于《西林》每一作的分数规则都不相同，而且有些迷宫设定了特定的分数规则，所以下面就逐个版本详细解析。

### 《西林》SFC初代作

《西林》SFC初代作全部4个迷宫的分数规则一样，过关后必定能得到一百万分，途中死掉不计算所持道具总价值。

过关分数＝过关奖励分1000000＋所持道具总价值＋杀敌数×50＋到达层数×100

未过关分数＝杀敌数×50＋到达层数×100

不管哪个迷宫，也不管能否带道具，所持道具总价值都是影响分数的最重要因素，因此在以高分为目的的冒险历程里，如何最大限度提升这个数值便是首要考虑的问题。在能带道具的迷宫里，高分拼的是"资产"的积累，杀敌数反而不那么重要。资产要通过反复冒险来慢慢收集，花费的精力和时间实在难以估计，但一旦达成则能拥有极大的满足感。而在不能带道具的迷宫里，达成高分的要素"所持道具总价值"的不可控性（每次冒险，由于随机性的限制，所持道具总价值不能人为控制达到或超过想要的范围值）凸显了"杀敌数"的重要作用。由于各玩家的攻关战法和行动手法存在差异，而这点会放大影响分数，所以达成高分的具体方法就不能一一详述了。只要注意以下两点便可以，即使路上用不着某种道具，只要价值高，也要带在身上骗分，同时通过多杀敌这一重要途径来弥补道具总价值的不足。注意，道具的"价值"指的是店主的售价，每1G直接换算成1分，这个规律在西林每一作都相同，可说是万古不变的基本规律。

本文主要探讨极限分数的达成方法。"菲伊的最终问题"迷宫无法带道具，其难度居于"食神之庙"和"挂轴里的洞窟"之下。此迷宫35F以上会随机得到一个非常强的道具"分裂之壶"（出现几率颇高，1次冒险至少可取到1个以上），配合2个吸出之卷物就可实现无限分裂。由于通过分裂来强化

装备非常迅速，装备很快就能强化至极限，而后作战便变得非常轻松，所以只要收集够这些必要道具，要达成极限分数9999999是不难的。分裂的素材方面，当然以价值最高的为首选，一般来说在武器或者盾里选择，其他种类不具备高价值的可能。经过实践，强化到界限99的刚剑价值为163500，是该迷宫内价值最高的道具。经过计算可以得出，只要分裂55个以上就能达成最高分数。当然，利用壶增大之卷物增加保存之壶的存储上限来增加携带道具数也是必须要考虑的。

至于能带道具的迷宫“断魂谷”，将风魔盾强化至界限99并且到锻冶屋打造得到最终防具螺旋风魔盾，再强化至界限99之后其价值为546000，比秘剑要高不少，经过计算得出分裂17个以上就能轻易达到最高分。



▲“菲伊的最终问题”迷宫的极限分达成记录

因此，对于初代作来说，分裂之壶的特性在一定程度上降低了实现高分的难度，并使得获取高分的技巧变得模式化，这是初代作的一个设定不平衡之处。不过对于“食神之店”和“挂轴里的洞窟”这两个迷宫，基本还是要靠路上的积累和运气，而且由于这些迷宫出现的道具并不具备迅速实现较高价值的可能，所以，变成杀人狂魔就是各位玩家要转职的职业了。

## GB&PC版《月影村怪物》

GB版《月影村怪物》共有2个迷宫，跟《西林》SFC初代作的分数规则不同，过关后不会得一百万分。

过关分数＝所持道具总价值＋杀敌数×64＋到达层数×128

未过关分数＝杀敌数×64＋到达层数×128

需要说明的是，在“供养山”迷宫里，由于到达底层后还要从原路走一次返回村庄才算过关，因此到达层数实际上应计算为来回一次合计的层数。

本作与西林SFC初代作是接近同一个制作时期的作品，继承了该作不少优秀的创意，譬如菲伊的问题。甚至影响游戏平衡性的“分裂之壶”也得以继承，不过就稍微调低了出现几率，低到让人怀疑究竟有没有设定这个道具。笔者当初在砖头GB上打了“月影村出口”迷宫100多次，成功通了30多次，却连1个分裂之壶也未曾见到，倒不是笔者运气差，实在是出现几率太低了。

缺乏了分裂之壶的爆发性提升身上道具总价值的技巧，再加上高价值的道具秘剑和螺旋风魔盾较难入手（需要用两个必要素材进行合成，而该素材只能通过变化之壶随机变出），因此本作要想达成极限高分并不容易，虽然同样是9999999分封顶。

在上述特殊因素的影响下，“月影村出口”迷宫取得40~50多万已经是非常高的了。而“供养山”迷宫由于可以通过救助小玛姆鲁，然后途中将它踢飞或踩死而实现无限前进的目的，只要有足够的精力和时间，不断积累杀敌数来提升分数，最后还是有可能达到分数极限的，不过这样当然比不上使用分裂之壶更快捷简单，而且可能花费几百小时甚至更长时间。

后来的PC移植版《月影村怪物》调高了不少珍贵道具包括“分裂之壶”的出现几率，使得达成极限高分比GB版要容易多了，而分数规则跟GB版有点区别，过关后必定能得一百万分。

PC版若是单纯移植自GB版也会让人提不起兴趣，其重要的变更点便是风来救助队和风来人番付两大系统的网络化。（与DC版《西林外传》是同一制作周期的作品，受其影响比较深。）为了刺激玩家踊跃救助和挑战高分记录，制作人用心良苦地设定了一些游戏中无法得到的超珍贵道具，用以奖励成绩优秀的玩家，包括武器和盾两大种类，数量有20多种，其中也包含一些“无双Chunsoft刀”之类恶趣味名称的装备。

▲GB版“供养山”迷宫的极限分记录，很花时间。

新追加的迷宫种类非常丰富，而风来人番付的排名规则和类型也是整个系列里数量最多的，例如以偷盗次数排名的“泥棒一族”，以过关时间排名的“迷宫特送便”，以最少经验值排名的“チキン杖者”，以最少回合数排名的“クロン节制拳”等等，不同的玩家都能从中找到适合自己口味去挑战的排名类型。

PC版风来人番付的欠缺点就是，同一个玩家在某个迷宫冒险的每个分数记录虽然只可以上传到官网1次，但新记录上传后，旧记录依然会存在。如果该玩家水平较高，多上传几次不同的高分记录，很快就能占据排行榜不少位置，从而令其他玩家分数较低的记录被踢出榜外。这样的不公平设定极大挫伤了水平较低的玩家继续挑战的积极性。个人认为应该改为，对于同一个玩家上传的某个迷宫的不同分数记录，只保留最高分数，其他的低分记录自动删除，后来《外传》的PC版便改成了这种更公平更体贴玩家的设置。



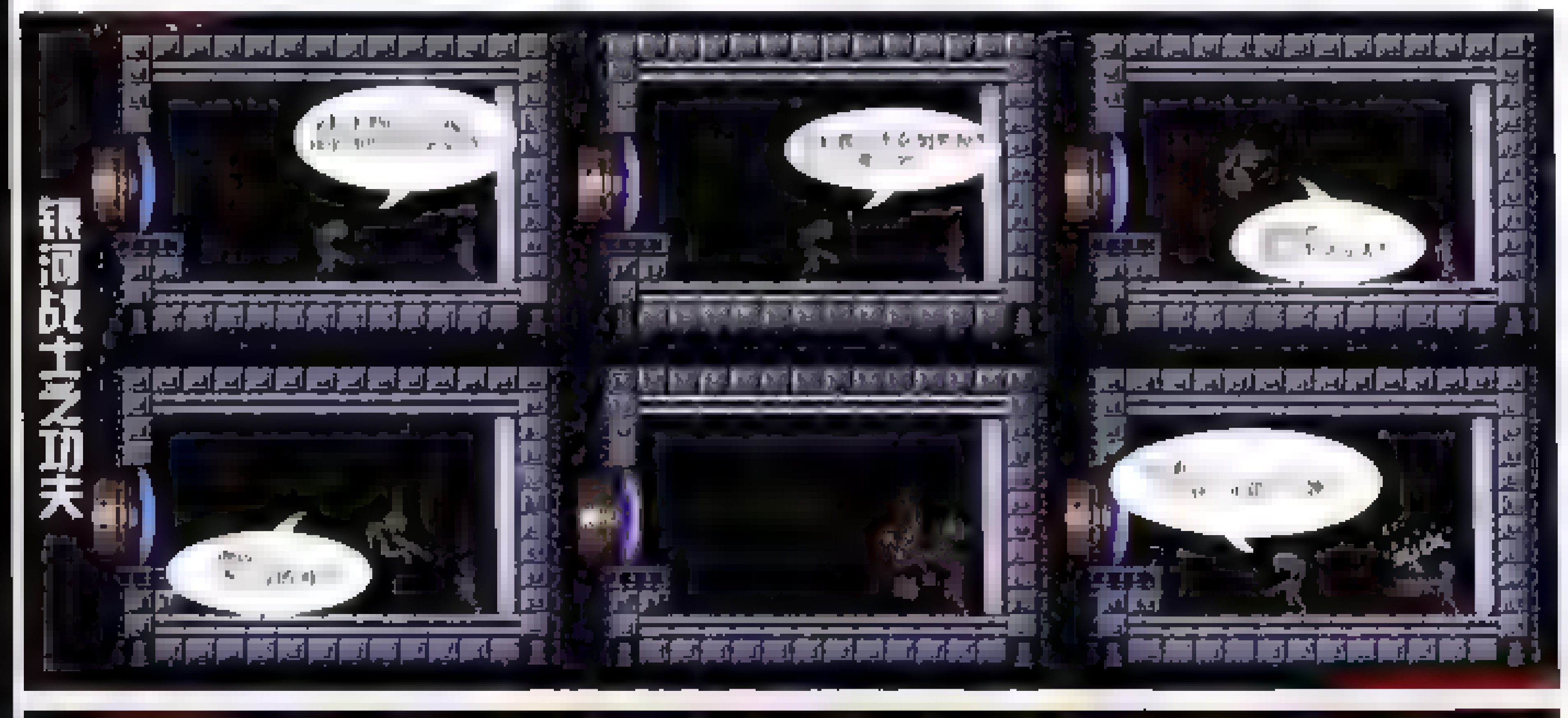
▲PC版“月影村出口”迷宫的官网殿堂记录 离极限分还有很大距离




# 《银河战士》同人图欣赏

这几辑《掌机王SP》连载"《银河战士》系列"的历史，可能大家会看得有些疲倦(历史的沉重感？汗)，因此本次特辑就稍微换一下口味，带FANS们看看国外一些《银河战士》迷们绘制的同人图片。

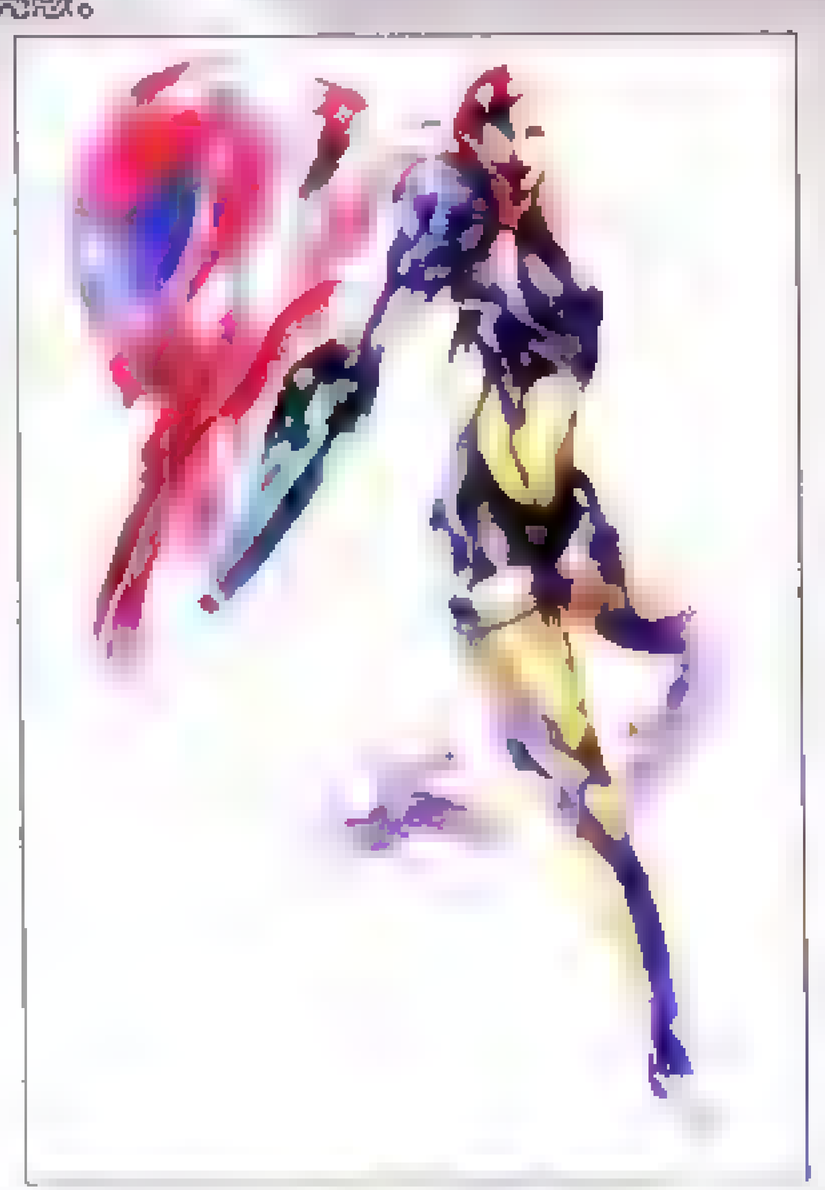
以下的图片是根据游戏内容自制的趣味改图，都取材自《超级银河战士》，有点像四格漫画，题目都是笔者自己加的。看得出来，老外们很有恶搞天赋，实在是想不到一向题材严肃的"《银河战士》系列"也能诞生出幽默元素。






这张图是一位日本玩家绘制的图片，描绘的是1986年版初代《银河战士》中的萨姆斯，不过我觉得怎么很像《潜龙谍影》里的忍者呢？汗。

同样是日本玩家的作品，与之前的图似乎是出自同一个人。使用水彩画出了《银河战士 融合》里的萨姆斯，整个画面有种水彩特有的清澈透亮感。



下面这幅同人图取材自NGC上的系列最新作品《银河战士PRIME2 暗之回响》。湛蓝的大海，青翠的草地，古木夕阳，好一派诗意景象。在这个难得的好天气里，Chozo族长老和Luminoth族人正在下国际象棋（也许应该叫“宇宙象棋”？）。不过看起来好像Luminoth人正下了一步好棋，这不，Chozo族长老犯难了，扭过头去向还是个小女孩的萨姆斯请求“援护”。活泼可爱的小萨姆斯也是不含糊啊，真是冰雪聪明，马上就给支招。但，棋界不是有句俗语叫“观棋不语真君子”吗，不知道这盘棋下完后Luminoth会不会找小萨姆斯算帐……

文 雷伊




在上次“逆转剧场”中，我们为大家刊登了《新生的逆转》制作人访谈的上半部分，这次继续为大家献上该访谈的下半部分。在大家拿到这辑《掌机王SP》的时候，《新生的逆转》应该已经面世了，大家在沉浸于游戏的精彩剧情中时可不要忘了听听幕后的制作者们的开发感言，没有他们可就没有如此优秀的《逆转裁判》啊

## 《新生的逆转》制作人访谈（下）

### 做东西其实就像手工业

这次是松川小姐和涂先生第一次参与“《逆转裁判》系列”的制作，那之前的《逆转》给你们的印象是怎样的呢？

**松川：**那还是我没有入社时的事情了，我的GBA是向朋友借的，有一天我那朋友突然跟我说要玩《逆转裁判》，就把GBA要了回去。因此这个游戏对我来说可以说是一个特别的回忆吧。（笑）我真没想到这款让朋友把GBA要回去的游戏会由我来负责。那个朋友听说了之后也大为震惊！（笑）

**涂：**初看画面的话，会觉得有些怀旧的气氛，但其中的主张和理念却是全新的，是一款让人感到非常不可思议的游戏。

和巧舟先生共事如何？

**松川：**超辛苦啊。

**涂：**嗯，超辛苦。（笑）

**松川：**现在终于可以说出来了。（笑）虽然我在入社后曾经参与制作过多款游戏，但像这么不轻易放弃的制作组还是非常少见的。巧舟本身就是个不轻易放弃的人，不管做什么事情都要力求把质量提高到最佳状态，直到最后一刻为止。在为他捏把汗的同时，又不得不尊敬他，可以说是一种混合了敬意和担心的复杂感觉。

**涂：**从加入小组前作为玩家玩游戏的时候开始，就感觉他是位相当执着的人。他总是会考虑到一些非常细小的东西，这一点让人非常羡慕。实际进入小组后，原本以为会如自己想像的那样与巧舟共事，但实际的情况却又在想像之上。

**松川：**做东西其实很像“手工业”。不是现在这么非常系统地去做东西，而是要求拥有个人技巧的专门手工业者，汇聚那些不断提炼产品质量的人们。这次加




“《逆转》系列”的生父，在本作中继续担任游戏企划、剧本撰写和导演。




本作监制，在Capcom社内主要负责掌机游戏的制作，曾经监制过PSP版《恶魔战士》等著名游戏。



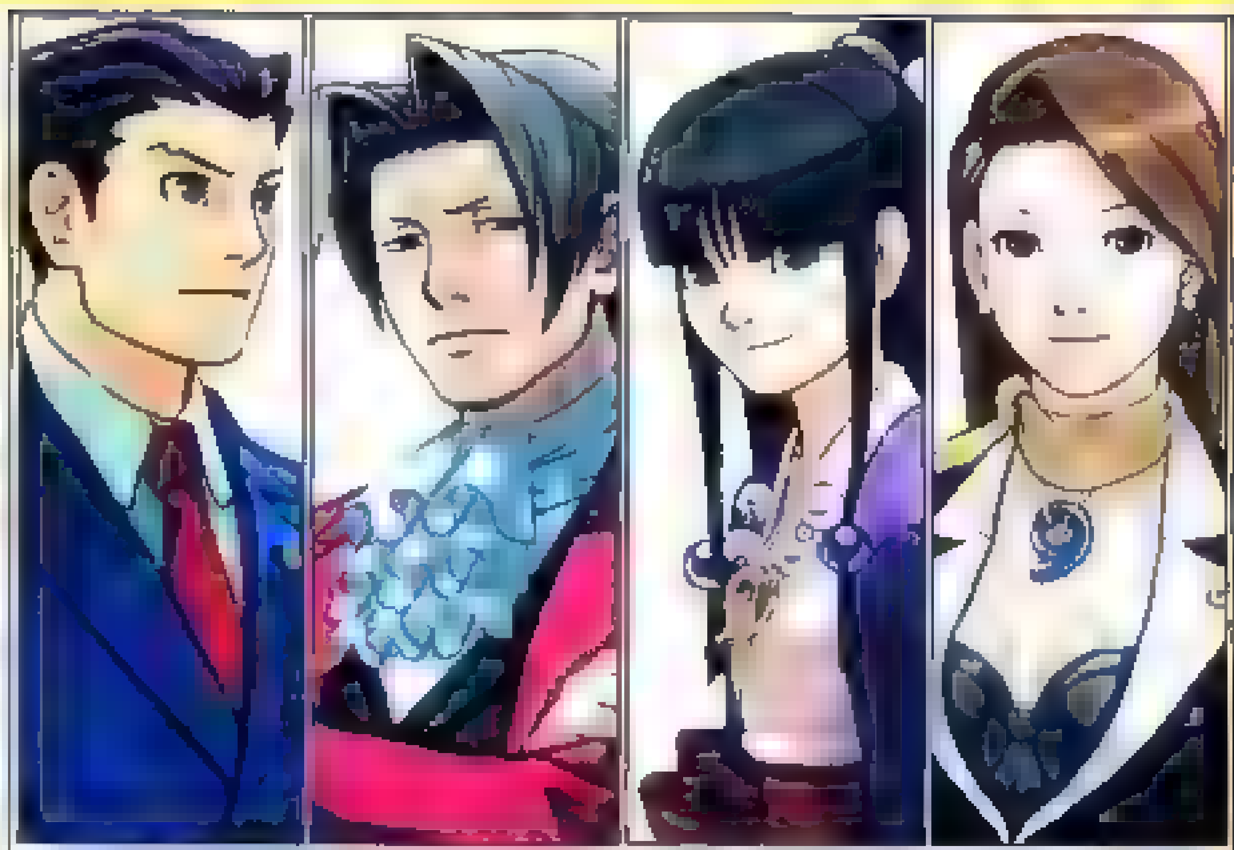

担任本作人设、点阵图和原画，过去曾经参与过3D图像的制作。

入的成员都出了很大力，即使完成的东西在意思上有些出入，但我觉得这还是好的。巧舟在更换开发成员的时候也辛苦了。

**巧：**谢谢松川小姐。我一拜托她，她就加入到我们的开发行列中来了。我认为监制的资质是一个非常重要的部分。她能理解创作者的辛苦，必要的部分做得一丝不苟。尽管有些部分是制作方不想涉及的，但最终却完成地相当出色。

关于涂，我觉得如果没有他是万万不行的。之前在《逆转裁判》制作中占据重要位置的角色设计师末包和岩元已经不在了，最初我对他们两人的脱离感到非常不安。其他设计师也给我看过不少作品，但大都让人觉得不放心。于是我试着去和涂交谈，我觉得他是一个就算抑制自己的风格也要去尊重前作氛围的人，但同时也拥有作为设计师来说所必须的尊严。

最初他画了4位登场角色（成步堂、御剑、真宵和千寻）。我最初分析的时候，觉得他抓住了成步堂所特有的部分，比我想像中的要和前作接近很多。所以那时我就觉得他是个值得信赖的家伙。在制作东西的时候，信赖关系所创作的部分是占很大比重的，在变换了负责人后最艰难的，就要从一开始重新建立新的信赖关系。在这一方面，我觉得我们俩干得非常不错。真是太好了。



▲大家已经非常熟悉的《新生的逆转》的原画，这可是涂和也反复修改了多次后的成稿。

## 画过多次后才发现不对的地方

——在实际负责《逆转》系列的人设时感觉怎么样？

**涂：**因为系列的世界观和主要角色都是既定的，所以说即使再怎么想发挥个人的风格，也要让之前的角色在形象上保持认知性，我在画的时候相当注意这一点。此外，因为这款游戏是2D的，游戏中登场角色的角度在某种程度上来说都是一定的，这和3D不同。比如拿大家所看到的成步堂的角度举例，如果分析的话就会发现，其实表情什么的都是以某一幅图为基础的。我认为巧舟所要的感觉也是从那幅图中派生出去的。我仔细分析了那一张图，把角度变换后应该怎么画才不会破坏角色的感觉考虑得很清楚。

——你曾经也参与过3D图像的制作，这次有没有什么图是可以用多角度来看的？

**涂：**也许有这一部分吧。虽然《逆转》中角色的发型都很漫画化，但表情啊眼型什么的，考虑到平衡性与漫画还是有区别的。

——巧舟先生最初看到涂先生的画时，有何感觉？

**巧：**最初看到时可没有现在那么好啊。成步堂的脑袋尖是尖、衣服也确实是蓝色，但总感觉有些不对劲。感觉很不可思议，而且谁都有这种感觉。

**涂：**从我个人来说的话，如果角色的形象在我心中开始根深蒂固了我就会觉得开始好改动了。初期的时候感觉就是这样的。虽然一开始我不是很清楚，但在画过多次后自己就发现了不对的地方。去年12月左右画的成步堂拿到现在来看，自己都感觉很不可思议。当时是想分析之前的角色来画的，但画出来的却是冒牌货啊。（笑）

**松川：**不过最后涂自己还是画出了成步堂的那种感觉了。

**巧：**《逆转裁判》中角色的统一性是非常重要的，可以说因为这才构成了《逆转》的世界。在这方面我也发现，比起传统的家庭手工业，很大的部分还是需要用个人的技巧去补充。

**松川：**大概是因为这个篮子如果不让手工艺店来做的话是做不成的吧。即使使用同样的竹子、并且和本人使用相同的方法来编造，但做出来的却还是不同的篮子啊。（笑）虽然最初我们是以制作相似的篮子开始的，但现在即使什么篮子都不参照我们也同样能够编得非常顺手了。

**巧：**我觉得这是个不错的机会，是一次难能可贵的经历。

文 罗纳尔南 编 马修

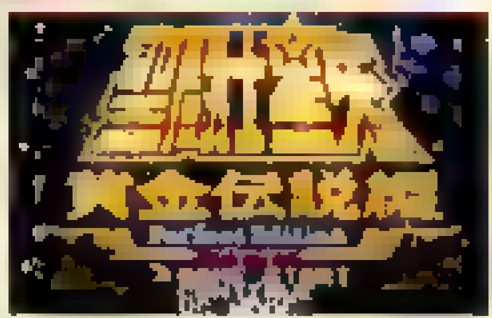
# 流金岁月

## ——掌机游戏怀旧长廊

过了9月，就是真正的成人了。希望自己今后能够借写《流金岁月》的机会，更加成熟稳重。突然发现，过去的重要记忆其实依旧历历在目，那逝去的点滴岁月就如同这些旧日的游戏一样，可能无法再次体验，但是不会就此忘却，相信这也是这个栏目的主旨。祝接下来的日子里，《流金岁月》将会更加精彩。



| 圣斗士星矢 | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | WSC | 厂商 | Bandai |
| 发售 | 2003年 | 类型 | RPG |




《圣斗士星矢》的动画刚刚进入国内的时候，笔者还在上幼儿园。看惯了"葫芦兄弟智斗蛇精蝎子精""蓝精灵智斗格格巫"这种与恶势力斗志斗勇却有惊无险的动画片，对突如其来的打打杀杀的圣斗士们确实没什么好感。不过当时我们家的电视总共只有8个频道，这其中有动画片播放的更是屈指可数，不得已只有坚持看往下看。好在很快发现被那种类似于RPG游戏中主角成长的故事情节也是挺让人热血沸腾的。不过在一辉出场前，一直有个问题长久地困扰着我——那就是瞬的性别，他那秀美的外表和浑厚的配音实在让人无法不把他当成个怪胎……

可是很长时间内我并没有接触过相关的游戏，直到2003年，才在WSC上玩到这款集合了FC上两作《圣斗士星矢》的加强复刻游戏。在各方面大幅强化的同时，游戏有了质的飞跃——更加合理的难度、新增的剧情、完美的音效等等。虽然被定义为RPG，但其实有不少时间要花费在星矢的移动上，而且移动方式又是2D画面，很容易被误认为成ACT类型。移动的时候，只要触发战斗，画面就会立刻转换，成为类似《口袋妖怪》中的战斗画面。另外大人气的紫龙、冰河等也会相继出现，再次看到"庐山升龙霸"、"钻石星辰拳"这些熟悉的招式，不知道会不会让你感动不已呢？游戏剧情是从原作的第一话开始，到打完黄金12宫结束，和当时国内引进的那个动画版本一样长。



| 大力水手2 | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | GB | 厂商 | Sigma Ent. Inc |
| 发售 | 1993年 | 类型 | ACT |




《大力水手》也是我小时候很喜欢的动画片之一，依稀记得卜派那小烟斗里的汽笛声和吃过菠菜的巨大威力，他和布鲁托之间的恩怨也成为我们当时津津乐道的话题。

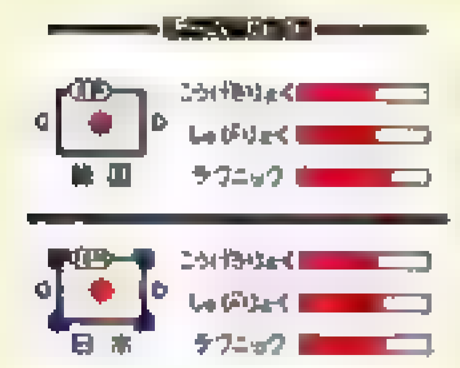
大力水手的游戏在21辑曾经有过介绍，而接下来说到的这款是那个游戏的续作——《大力水手2》。虽说是续作，不过两作的玩法截然不同，因为这款游戏纯粹就是一个典型的清版ACT。故事讲述了卜派带着奥丽薇、温皮等前去寻宝，途中不幸被布鲁托追赶，并且拐走了奥丽薇和温皮。被抛下的卜派一路追赶布鲁托，遇到了不少艰难险阻。游戏的操作感非常优秀，可以说是同时期同类作品中的佼佼者，遇到的杂兵不难对付，背景的设计也很简洁明朗，只是人物色调似乎偏暗，在一些深色背景下辨认起来比较吃力。音乐采用了原作中的曲子，但是GB的糟糕的声道却将之表现得一塌糊涂……虽然这个游戏1991年就推出了日版，但直到1993年才有了美版。



| 世界足球GB 2 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 机种 | GBC | 厂商 | Konami |
| 发售 | 1999年 | 类型 | AVG |



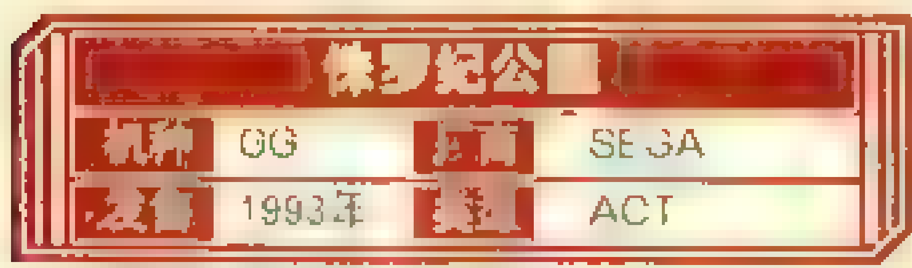
1998年的法兰西世界杯，孕育了无数忠心耿耿的球迷，比如当时上小学5年级的我；1998年的法兰西世界杯，造就了最完美的足球游戏，比如“《胜利十一人》系列”。



可是在GBA出现之前，《胜利十一人》却从未在掌机上出现过，这不免让人失望。好在Konami是十足的赚钱商家，他们在GB上开发的“《世界足球GB》系列”也算些许弥补了这个遗憾。而这款《世界足球GB 2》更是为GBC量身打造。



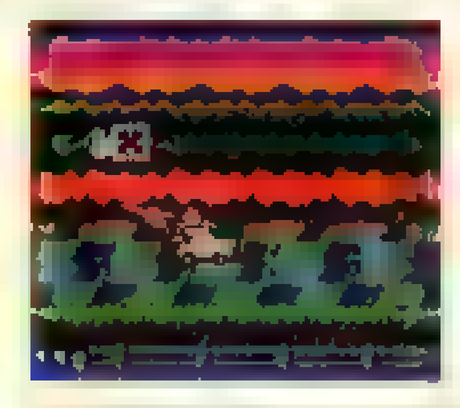
和之前介绍过的《实况世界足球2000》一本正经地追求真实感不同，这款游戏从开机起，就显得卡通味十足，不过这仅仅是表面现象，当开始游戏后，你会发现它和《胜利十一人》的游戏画面相当类似，连角度都是如出一辙，当时不少国内商家便因此打着“接近PS版《实况足球》操作感”的广告语推荐这款游戏。可是如果真的“接近PS版操作感”，那干吗不直接冠以“胜利十一人”之名？不出所料，游戏真正玩起来才暴露出不足，PS上多样的键位组合的确让GBC那仅有的AB两键望其项背，丧失了操作感的这款游戏，实在是无法让人满意。



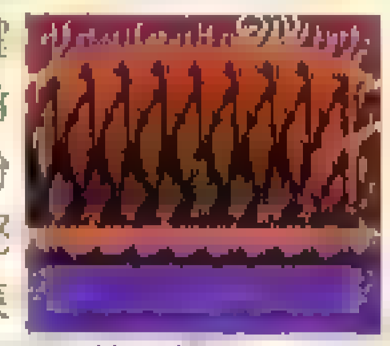
| 侏罗纪公园 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 机种 | GG | 厂商 | SEGA |
| 发售 | 1993年 | 类型 | ACT |




小时候看周星驰的电影《国产零零漆》，当中阿漆曾经把《侏罗纪公园》叫成“猪猡纪”，令人捧腹。而真正观赏了斯皮尔博格的《侏罗纪公园》后，我才清楚地看到了恐龙的残暴，对恐龙产生了一种畏惧感。此后，恐龙题材在电影界广受欢迎，由于受到电影的影响，以恐龙为主题的游戏也不少，直接由《侏罗纪公园》改编而来的游戏更是层出不穷。



GG上这款由SEGA亲自操刀，一开始玩家需要从地图上选择一个地点进行游戏。进入后，不会直接开始游戏，而是会先来一段飞车追逐战，玩家需要开着车躲避袭击的同时，对出现在周围的恐龙进行射击，射击方式很简单，只要使用方向键移动光标对准恐龙后按A键即可。追逐战后，就进入游戏的ACT部分了。ACT部分设计得很不错，景致虽然略显卡通味，但也不是很突兀，紧张感依然存在。本作的难度并不算高，至少在掌机版《侏罗纪公园》里算是优秀的一款了。





| 电车GO!2 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 机种 | NGPC | 厂商 | Taito SNK |
| 发售 | 1999年 | 类型 | SLG |

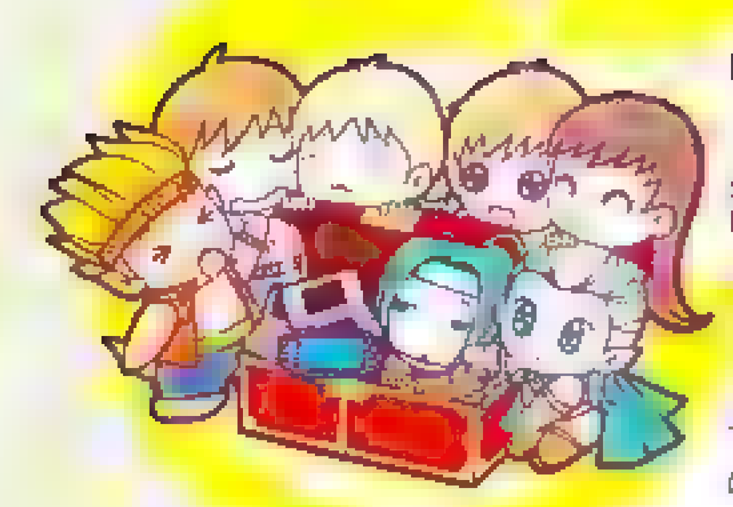


您第一次坐火车是多大的时候？反正某南是很小的时候跟着爷爷奶奶一起去公园的时候乘坐的。尽管很小，可是长长的列车车厢却给笔者留下了永恒的记忆。

其实人们几乎都会对火车有着好感，所以驾驶一下火车也成为很多人可望不可及的理想。“《电车GO!》系列”很大程度上满足了人们对那个神秘驾驶室的向往。这个系列其实在掌机上也是多点开花了，WS、GBC、NGPC上都出现过，不过并没有什么大的不同。NGPC版开头的一句清晰人语很让人振奋，进入游戏后可直接选择的路线有6条，应该说很丰富了。不过画面简单了些，16位的彩色NGPC没有强出8位的GBC和黑白的WS版画面多少，只能说是中规中矩的一款游戏。







# 掌门人SP

这里是众家来信

进入9月，各位同学也都相继返校了。新的学习生活大家过得还开心吧？而随着中秋的渐近，离家在外的朋友是否也都更加挂念家乡的亲人？无论是打游戏中的喜怒哀乐，还是生活中的大事小情，都向小编来信倾诉吧。掌门人SP里，有许多朋友在等着你。

LIKY又多了胧月和海文两位兄弟（雷伊是怪物级的），现在有5位兄弟。从外形看，胧月比铭风的头发更长，铭风像《指环王》中的射手，特帅！对了，今年旅游路过兰州，本想去兰州看看诸位的样子，可时间匆匆，只在火车站吃了碗金鼎牛肉拉面，好吃极了。看各位形象消瘦，我请诸位吃拉面吧，N碗才5×N元，只要送俺一台NDS，保证让诸位吃得比卡比兽还卡比兽。

郑州 刘邦

怪物级的《口袋妖怪》是掌机王道，怪物级的雷伊也是……

喂，汉弯祖讠话，你们几位还挑三拣四的 玩笑，说起兰州拉面，确实是很有名的哦，可惜小编并不在兰州，因此还真没口福去享受兰州拉面呢。

说了半天竟然说铭风最帅····

还有我，还有我。



我发现小神游SP是我最好的玩伴：体积小巧，屏幕不易“受伤”、有前光，电池耐用、售后服务好……而且好游戏不少，像《真·三国无双A》、《牧场物语》、《桃太郎电铁》、《口袋妖怪》甚至是《瓦力欧制造》都充满着创意，耐玩度极高，而不像NDS或PSP游戏太贵、太容易被偷……

广州 蔡景琛

蔡玩友说得有道理，SP不仅外观漂亮，在设计上更是几乎具备了所有掌机应该具备的硬件特征。

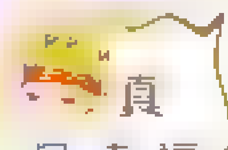
说到便携性，恐怕只有GBM比SP更便于携带了。

我是一个掌机新手，就是因为玩了同学的PSP而迷上掌机的。哎，真是欲罢不能啊！我的抵抗力咋就那么差呢？马上就入手了一台PSP！

北京 王佳佳

不怪你，我当年看到GB时也几乎可以用“望眼欲穿”来形容，不过那时的海文可没有马上入手的财力了啊

真是幸福的阔少。



这次我也是为了奖品而来，但看在我们的情谊上，GBA SP 我不要你的，NDS 我也不要你的，就要 PSP 好了！如果抽不到我就捉你们编辑部的那只猫（雷伊）煲“龙虎斗”。

广西 迷茫

郑重声明！小编们不对雷伊的美味程度做出任何保证。

开什么玩笑，我又不是肉用猫！

呃……这只猫平时行踪诡异，貌似不太好抓，你要抓到就算你本事。

“手机游戏吧”里介绍的游戏都很不错，我很喜欢，但为什么不给一个链接？这样可以大大节约我们读者的宝贵的打机时间啊！

广东高州 张景贤

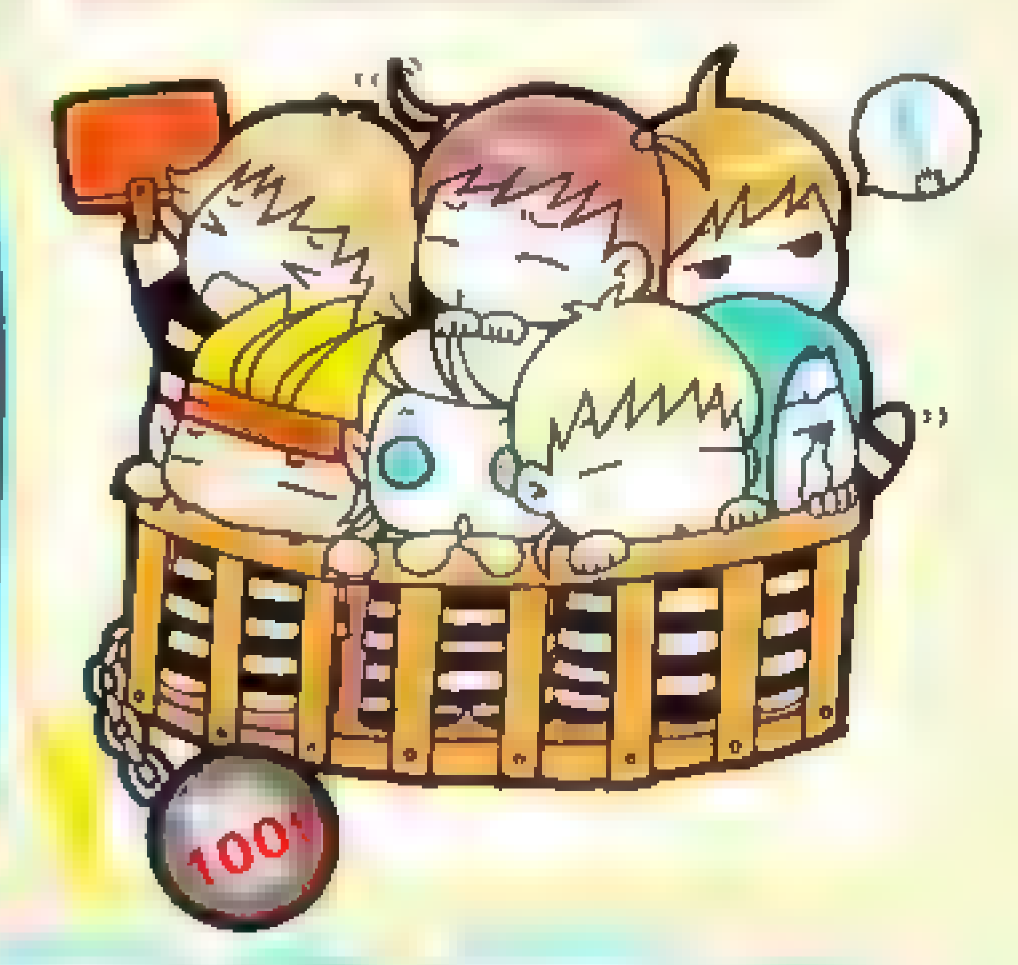
既然广大的读者有这样强烈的要求，我们会考虑在下辑的《掌机王SP》中登出。其实不登游戏的WAP的下载链接是因为很多的WAP的下载链接是要收费的，而大家去网上自己找的话是不要钱的。

我要以剥夺他人游戏时间罪把掌机王SP的众小编告上法庭，因为改版后的SP页数增多了，内容更精彩了，然而用来看书的时间却占用了我玩游戏的时间，对于一个游戏者来说这太过分了，不过要是能中一台 PSP 的话……应该是没有问题的。

广州 刘智敏

刘玩友此言差矣，不是有常言道“磨刀不误砍柴工”么。

要什么时候真有了这样的法律依据，那咱们广大玩家可就真是翻身作主人了。






小编们，你们好。在我写完21辑的抽奖附信时，我决定再把20辑买到手。连续买你们这种对我来说非常昂贵的书，而且是仅仅为了书中的一个内容（轻松日语教室），这还第一次。希望“日语教室”栏目能说一下日语工具书的查找方法。祝《掌机王 SP》越办越好，“日语教室”也一样。

韦杰文

新小编海文负责的“轻松日语教室”一经推出就受到了广大玩家们的喜爱，很多读者们也纷纷来信表示了自己对这个栏目的看法。不过需要指出的是，“轻松日语教室”栏目中，一般都是介绍一些与游戏相关的、或者是日常生活中基本的日语知识。玩家们要想系统地、全面地学好日语，仅仅依靠我们的这个栏目是远远不够的。学外语非常考验毅力，各位有志学好日语的玩家们平时可要多多练习，只要付出努力，成果是一定能够看得到的。

我是7月22日生日，想问一下有没有7月22日生日的游戏人物啊，小弟在此谢了！因为小弟今年18岁了，成人了嘛，所以……

河南开封 贾森

这个问题我来回答你吧。原创游戏中的人物还没能找到生日为7月22日的，不过不要灰心，假如你看过《通灵王》，应该知道其中有一位叫作“恐山安娜”的角色——嗯，没错，就是麻仓叶的那位野蛮女友，她就是7月22日出生的。绝对强悍的女王，长大以后铁定就是第二个“《我的黑道老婆》”！

我现在是一名军人，当兵前酷爱玩游戏，所以至今也未改。我是2004年12月入的伍，所以有大半年没有接触游戏了，如今住院了，正好可以光顾一下楼下的报刊亭和网吧了，哈，真是塞翁失马，焉知非福呀！

山西大同 胡晨光

这是一位腿部受伤的军人朋友在住院期间给我们写来的信。由于来信的寄出日期是7月28日，也不知道小编们的“祝你早日康复”这句话有没有过期了。不管怎么样，编辑部的所有成员都再次衷心提醒你、以及所有的玩友，一定、 一定要保重身体。

《天地之门》在将PSP的机能发挥得淋漓尽致，真是引人入胜。看完《掌机王SP》的攻略透解后，恨不得立刻奔向电玩店买下PSP和《天地之门》，可惜30秒，终于返回现实，小弟口袋空空，实属无奈也。悲哉！或许要等到过年有收入时了。但是小弟又是个日语白痴，何时才能有《天地之门》的汉化版呢？天啊，救救我这可怜的小男生吧，希望其汉化工作快点开始吧！谢天谢地……

广东开平 关平安

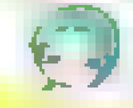
《天地之门》确实是PSP上少有优秀的原创游戏，《掌机王》小编几乎都非常看好它。至于中文版，阁玩友及各位玩友都放心，9月29日《天地之门》就会推出官方中文版。

一日，偶然发现左手大拇指生了老茧！没干活，哪来的？原来是打游戏机时太用力所致。所以提醒各位 适当游戏，合理用力，生了老茧，可要剥皮！( )

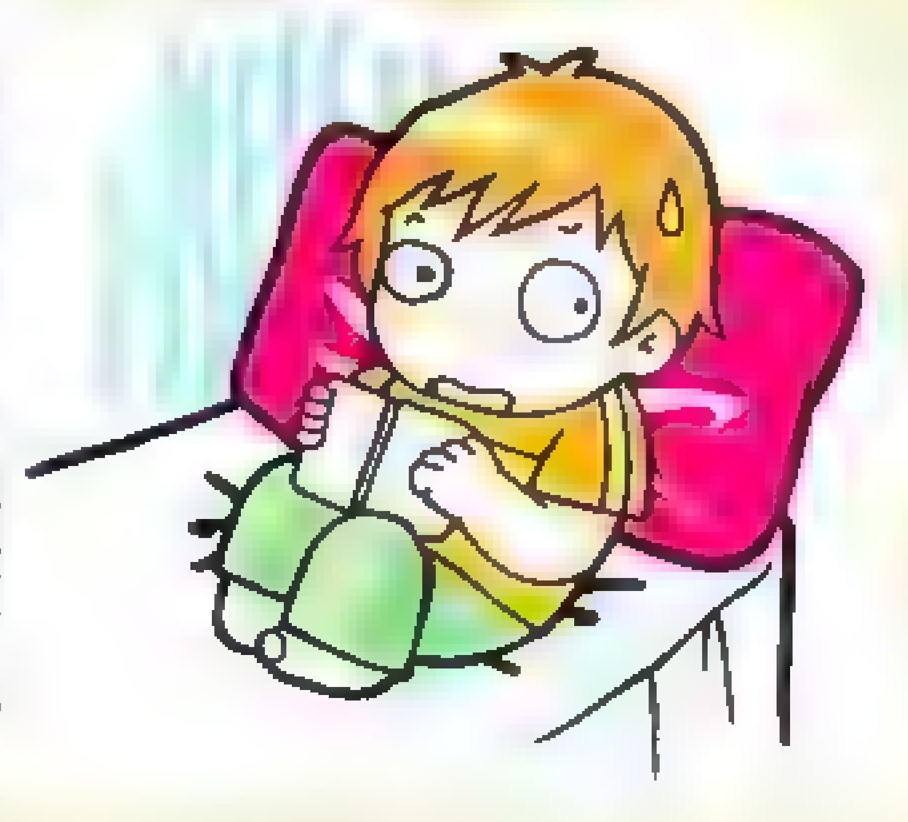
昆明 李俊宏

(检查一下)嗯，还好，胧月的手指没有生茧，看来用力还是蛮科学的。回想起大学时代，胧月经常玩一款对鼠标操作速度要求很高的PC即时战略游戏，导致右手手腕生了一块很明显的茧。现在这块茧已经消褪到几乎看不出来了，不过因为这款游戏而结识的朋友却依然还在

有些曾经认识，如今却天各一方，更有一些素未谋面，留在脑海中的只有那个抽象的网络ID。人生每个时期都会伴随着特定的一群人和自己身上的特定印记，这些都真的很值得我们去珍惜的



喂喂喂，都聊哪去了？



军训时我宿舍有一人在床上玩NDS，突然宿舍管理员开门走进来了，只见我的同学马上将NDS竖起来，一手抓一边。宿舍管理员转身离开时说了一句：“睡在床上看书会近视的，以后不要了！”

吕志聪

你的同学还真是有创意，这样都能蒙混过关，难道是玩了《蛋兽英雄》受到启发？像游戏一开头那样把NDS竖起来当书翻。不过你们管理员可能也奇怪：“这书怎么还会发光呢？”

今天实在是令人十分激动的一天，当我百无聊赖地玩那不知道已经是第几周目的《SRW OG2》的时候，某死党打电话来告知偶一个超令人激动的消息，GBA上居然还有SRW系列的新作——《SRWJ》！太兴奋了、太激动了！不仅是因为有吾之最爱SEED的参战，而且游戏就在9月15日发售，眼镜厂实在是超强啊！

广东 张智超

眼镜厂这次的保密工作做得不错，真是给广大GBA玩家来了一个大惊喜。

光是把《高达SEED》的名号摆出来，就不知道有多少玩家要无条件跟进了。

在《机战J》之后GBA上还会不会出现真正的原创大作估计就真的成问题了。各位GBA玩家可千万不要错过这次的《机战J》！

我只想问你们一个问题，之前我寄的信你们都收到了吗？我可是辑辑都有回复的，21辑有好几处BUG，你们以后得多注意了，因为正高兴地看着一篇文章而半途却有错别字总觉得有点不爽。

广东潮州 张梓杰

张读者提出的问题很有代表性，读者朋友们可能都有疑问："我们的信小编能收到吗？"胧月在这里请大家放心，你们的每一封信都是小编亲自阅读整理的，各种建议、意见、问题、倾诉，我们都能够看到，只是因为版面问题不能一一回复大家。而这位读者提出的意见很让胧月汗颜——在这几辑的编辑过程中胧月都或多或少的犯下一些不应该的错误，深刻检讨一下。今后众编在工作中一定谨慎！

各位小编：你们好！我是一名高一学子，我年龄16，玩龄12年，现在有一台黑色NDS（从黑色应该知道我的性别了吧）。祝贺《掌机王SP》加页又加人，我发现了一个原则性的问题，过去的"口袋光环"中旁白都为男性，为何21辑变为了女性？难道新小编中有……这可不能怪我，毕竟两期不见其真面目啊！

以前的四小编乱斗看不到了，不过六小编三人一组"骑马打仗"更有看头啊（幻想中）。好了，感谢你们能读我的信，今天是七夕，祝你们和自己的GF快乐，记得某几位好像还是单身……

刘志豪

是啊，我也纳闷呢。说起来最近配音时我只看到铭风进配音室……莫非？啊，说漏嘴了，说漏嘴了。

那个……最近临时换了配音而已，配音人员可不是小编哦。大家对"口袋光环"有什么意见的话可到levelup和给我们写信寄电子邮件。说到七夕……

我来吧。多谢你的祝福了，我这两个节日都过得很好。

（单身众哭……）




马修，我又和老爸吵，还被老爸打了。虽然原因不是我玩游戏，但我和老爸关系不和还是因为上学时玩游戏。现在我在单位住了一星期多，挺担心老爸的胃病，现在他也50多岁了；可回家又怕和他继续吵，我是在老爸的打骂下长大的，我很怕他。马修给我出个主意吧，我该怎么办。

吉林 掌鸡饭

挂念父亲胃病就回家去吧，他再严厉，你们也是父子亲情同样是事实。其实说来对于父亲的感情比起对母亲来说要复杂很多。小时候，我们都觉得父亲是最安全的靠山；随着年龄的增长，我们对父亲的世界观和看法开始出现怀疑，当我们学业事业有成时，拼搏一世却碌碌无为的父亲甚至可能被轻视，碌碌一生是大多数人的最终结果，每个人少年时代的雄心勃勃和少数人成功的比例是人类社会的残酷现实——其实，对于我们个人来说，父亲把我们带到这个世界并抚育我们长大，就足以是件最伟大的事了。作为子女，有时静静地听他们的批评和说教就足够了。

由于白天在家看《掌机王SP》被老爸发现，被说了N久。为避免类似烦心的情况再度发生，看《掌机王SP》的时间转到晚上，很有地下工作者的感觉，可怜啊，不过忽然发现开着台灯看喜爱的书时还真是浪漫。

上海市 张彬

深夜读书有时的确会给人一种很奇妙的感觉。窗外的世界已陷入沉睡，仿佛空无一物，寂静无边的宇宙好像就剩下了你这一人，一书，一灯。此时的你更容易陷入到读着的书所描述的美好世界中去，难道这种感觉就叫“浪漫”？不过张读者说读《掌机王SP》也有这种感觉，倒真是让小编们受宠若惊呢。

恭喜《掌机王SP》的改版，虽然外观上并没有很大的变化，但肚子里的内容还是让人眼前一亮，总的来说这次的改版还算是成功的。

上海市 小龙人

感谢广大读者对改版的肯定，我们的目标就是给大家带来最新最全最好的掌机咨询，就目前的《掌机王SP》来说，我们里这个目标还是有不小差距的，所以我们一定会更加努力的工作，争取让《掌机王SP》越来越好。

E3展的游戏特报介绍了好多好玩的游戏，着实让我们兴奋了好一阵子，且很多游戏都有明确的发售日期，但在“游戏综合发售表”里却总是没有其踪影，不知道为什么这样？希望小编们能给个说法。

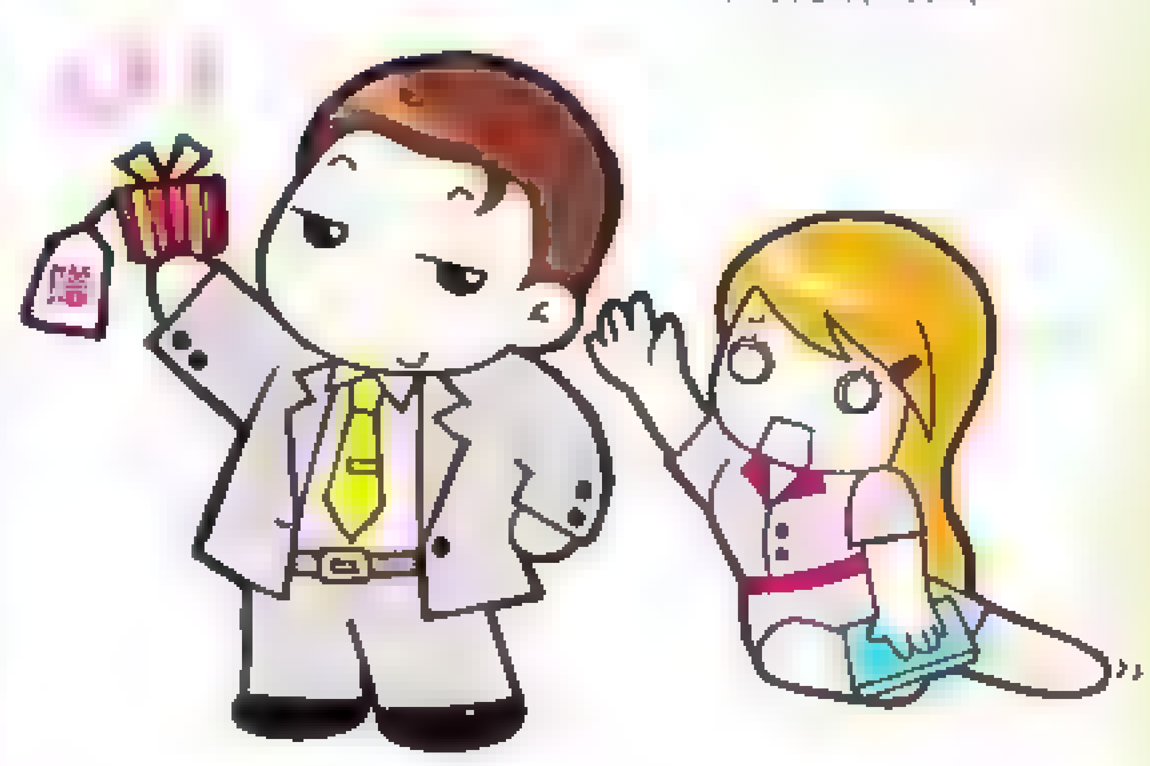
浙江温州 WZTS

看有些读者对“游戏综合发售表”的性质还不是很了解，其实这个发售表不是说有的游戏的发售日都登的，只有在近期发售的游戏才会出现在发售表里。其实这也是没有办法的事，要不这样，光是发售表就可以登半本书了……

今晚的火把节不知该怎么过啊，算啦，还是独自抱着SP和《掌机王SP》过吧。这辑的新赠品又被某君给拿了，真背啊。算了，下属就该顺从上司的啊。

云南昆明 杨琳亚

嘿嘿，这封信的关键内容我已经替你省略掉了，不然给你们上司看见你可就惨了。不过从信里得知，那么热的天你还带着家乡的纪念品来深圳看望众编，虽然最终没有能找到编辑部，但这份心意众小编真诚地接受了，谢谢。其实读者们只要能给小编们写信，就比任何礼品都珍贵的了，最后小声地劝告你，不要说上司的坏话，像小编们这样和睦的集体可是很少见的，呵呵。




## 继续期待大家的意见和建议

[illegible]《掌机王SP》也有了[illegible]，[illegible]《掌机王SP》的成长，离不开[illegible]读者们的支持[illegible]。为了让[illegible]，我想大家的《掌机王SP》[illegible]（掌机王）读者服务部（收）邮编：730020。或发Email到pgking@263.net。

[illegible] levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs）[illegible]小编们随时欢迎。

## 《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿，[illegible]的能力，究竟有没有[illegible]水平，[illegible]。《掌机王SP》以下栏目[illegible]：攻略秘解、研究中心、[illegible]、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观[illegible]、掌机自由谈、专区地带各个专页、封面、热血展强。

**投稿要求：**

攻略[illegible]游戏[illegible]研究，硬件发烧馆、软件大观[illegible]的硬件软件[illegible]，投稿[illegible]用Email[illegible]，[illegible]也[illegible]Email[illegible]式发送，一来保证时效，二来也能体谅了一下忙碌的小编们。

**投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）**

**邮编：730020**

**或发Email至pgking@263.net**

## 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王SP》第5辑（少量存货）、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第19辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第21辑、《掌机王SP》第22辑、《掌机王SP》第23辑，定价12元。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，也注意地址详细和字迹工整，最好留下自己的联系电话以便于联系。**

**邮购咨询电话：0931-4867606**

## 马修

◆……的时候，才知道要到中秋节了
中秋节是哪天来着？弄完小……

◆最近睡眠严重缺乏，做完这辑《掌机王SP》一定要把觉先补回来

◆截稿最后一天，身体发出了警告，健康时往往忽视日常的休息保养，一旦患病才……

◆……





……有所改变，以后手头宽裕……，作为收……

## LIKY

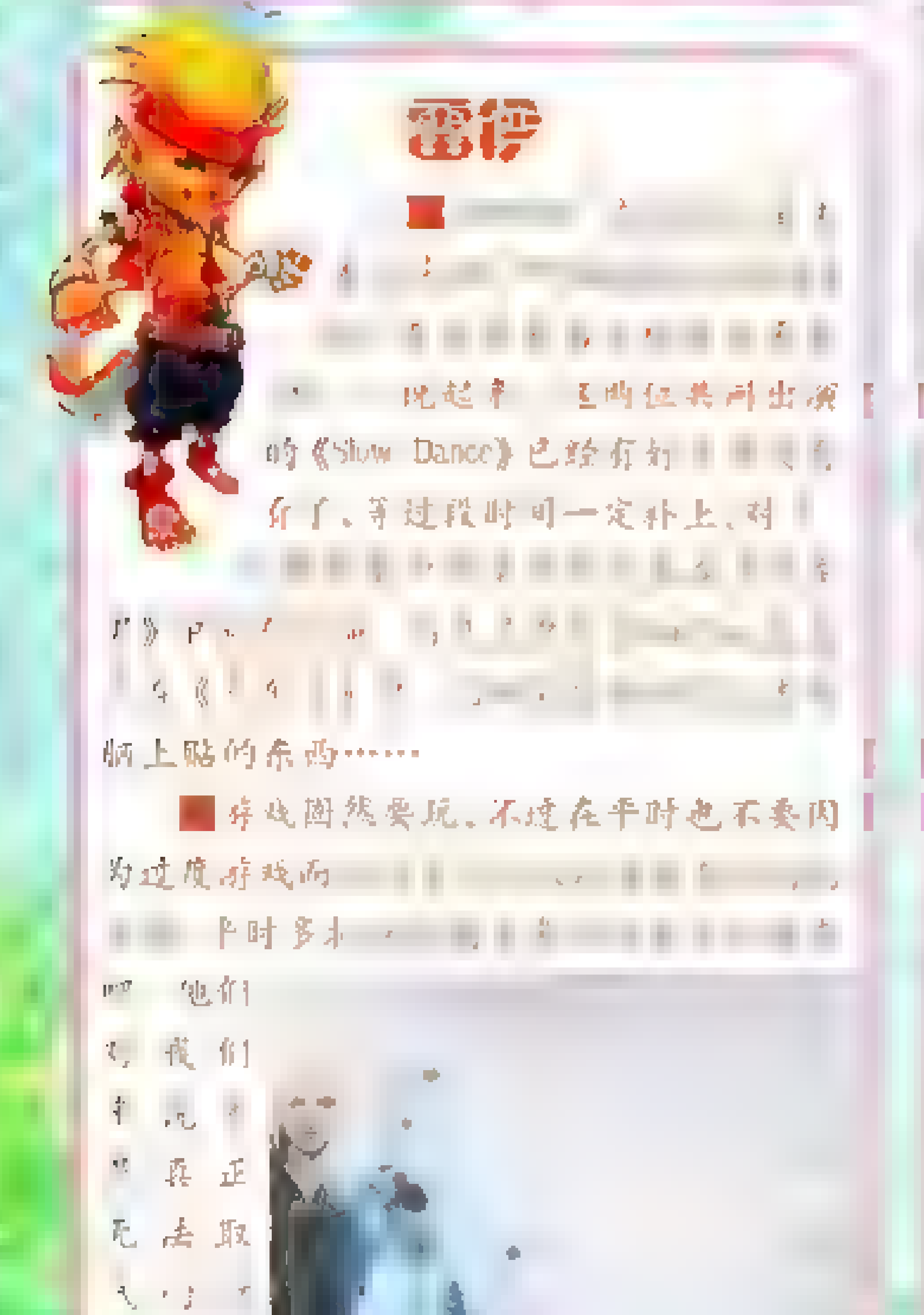
◆……这真是令人高兴的一件事情啊！在……《掌机王SP》，LIKY一定会将……

◆……



……雨，红花绿叶挂满了……

## 雷伊



■……的《Slow Dance》已经有封……了，等过段时间一定补上，对……脑上贴的东西……

■游戏固然要玩，不过在平时也不要因为过度游戏而……平时多……

## 路风



◆特别用GBA看电子书成了本人每天必做的活动之……情况下看不上多少时间……不过某天凹点准备睡觉时看了某一本……明天早……到力还是要多加锻炼

◆……不过依然期待游戏的素质和内容有质的提升

◆……

大正冒険奇譚編



## 胧月

◆从本辑开始，每天工作之余抽出1小时正式学习某项才艺，无论是编辑部的同事，还是编辑部某同事的家属，皆是此道的高手。可以预想在不久的将来，我就能艺成出山，青出于蓝了。

◆看完《世界之战》后我总纳闷一件事，难道外星人都没发现美国还有个城市叫波士顿的吗？怎么全世界都被打了，只有主角的前妻一行人能安稳的住在有电的房间内等候主角把他们的女儿送回家…

◆《高达SEED D》终于要在10月落下帷幕了，即使某月没时间看最新的一集动画，但网络上如火如荼的讨论早就把故事的每个细节都说完了。《SEED D》应该是高达历史上FANS讨论最激烈的一部作品了吧。



## 紫飙

◆《掌机王SP》第23辑的封底读者风评还不错，而本辑《SP》也有栏目在继续改版，务求使《SP》能够越来越漂亮，越来越好看，请大家继续支持

◆上个礼拜一时兴起而下厨，一阵……之赞不绝口的GF，莫名一阵感动

◆最近事务太过繁忙，以至于许多计划中的事情都为能来得及做到，心中……才好。

◆前天早上出门前忘记关窗，谁料日间狂风暴雨，晚上回家，满室惨形惨不忍睹，最可怜的是家里那台电脑，经过一日的风雨摧残，不但所有接口都已失灵，甚至显示器的色彩都已失真到不可辨的地步，欲哭无泪

◆不知道有没有读者喜欢二月河的

## 软饼干

◆来深圳两个月了，除了因为要买上网用的接线器和网线而去闹市区逛了一趟外，就哪地方也没去过，对深圳的印象一直停留在办公室、宿舍以及两者之间短短的一小段路上。不过自己从来就不是一个爱热闹的人，比起喧哗繁杂、人来人往的城市，其实自己更喜欢宁静清怡，如诗如画的大自然

◆……

◆……上故事的主线情可以说是啥……玩的也太过火了吧……

## 海文

◆……觉很复杂，作为一个有强烈怀旧情结的玩家，能够重温到当年给自己带来过无数难忘回忆的"《热血》系列"自然是感到非常欣慰，但另一方面也为这种将N年前的老作品不加任何改动就直接拿出来卖还敢标价4800日元的经营态度……

▲20年时间真是转瞬即逝啊！

◆……妈打个电话

◆TGS马上就要开幕了，又会有哪些新……出世呢？期待中




朋友多多益善，孤独的灵魂在空荡的天空中游弋。但人之所以是人，有灵魂同时有身躯的皮囊，要生活就不能没有朋友，因为出了门，门外的路泥泞，树丛和墙根又有犬吠。记得几年前星际界的一句话，流传到了今天的整个游戏圈子——我们不能打一辈子游戏，但可以做一辈子朋友。

We are friends！

**姓名：张秀清　昵称：清清**
**性别：女　年龄：17**
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏："《FF》系列"
Email：Angelontine2006@126.com
QQ：366476235
想说的话：希望广大游戏玩家与我交流！

**姓名：陈晨　昵称：KIRA**
**性别：女　年龄：10+X**
拥有掌机：GBA、GBA SP
地址：广东省湛江市赤坎区海棠路63号302房
邮编：524032
QQ：459555099
想说的话：是SEED和Destiny迷的尽管加我吧！老土一句，来信必回！

**姓名：陈穆　昵称：天才**
**性别：女　年龄：16**
拥有掌机：小神游SP（黑）
最喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：天津市汉沽区第九中学初三（1）班
邮编：300480
QQ：373436983
想说的话：偶是智商249的天才人物，智商250的菜鸟游戏迷。

**姓名：蓝鹏　昵称：幽默游戏小伙^_^**
**性别：男　年龄：20**
拥有掌机：过去GBP、GBC、GBA，现在GBA SP、N-GAGE QD，未来先NDS后……
喜欢的游戏：很广泛，日本与欧美比为2：1，最爱任天堂的。
地址：沈阳市大东区东塔安居小区3号楼2-3-3
邮编：110043
Email：1985lan@163.com
QQ：5301925
想说的话：我现在在游戏学校上学，将来要以宫本茂大师为奋斗目标。欢迎有与我爱好相同的朋友与我交流，要是有沈阳的玩家就更好了，以便以后能联机。

**姓名：吕惠聪　昵称：七五一**
**性别：男　年龄：16**
拥有掌机：GBP、GBA、QD、暴龙机、方块机
最喜欢的游戏：《李小龙》、《合金弹头》、《拳皇》、《超级大战争》
地址：广东省珠海市斗门区井岸镇滨江路209号
邮编：519100
Email：bigheadghost@126.com
QQ：417583428　手机：13798996403
想说的话：同在蓝天下，共玩游戏机。

**姓名：吕惠加　昵称：明教主张无忌**
**性别：男　年龄：14**
拥有掌机：电子宠物、暴龙机
最喜欢的游戏：《李小龙》、《叮当》、《胜利十一人》、《星之卡比》
地址：珠海市斗门区井岸镇某处
邮编：519100
QQ：409466667
想说的话：用电脑玩GBA游戏，值！

**姓名：李霏　昵称：黄金の太阳**
**性别：男　年龄：18**
拥有掌机：GB（给我妈了）、GBA（为了高考，卖了）
喜欢的游戏：《黄金的太阳》、《露娜传说》、《口袋妖怪》
地址：郑州第16中学高三（5）班
邮编：450007

Email．GoldenLiFei@hotmail．com
QQ：191512000
电话：0371—67432961
想说的话：掌机朋友们，加我们的QQ群——11922178，一起讨论游戏！还有谁如果处理不好游戏和学习的关系，一定要找我联系啊，我等着你呢！

姓名：招健涛
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB（盒子）、GBC（卡带）、GBA（模拟器）、GBA SP（屏幕抹布）、NDS（美图）、PSP（海报）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：广东省中山市黄圃镇新明中路怡安街15号
邮编：528429
QQ：290032030
想说的话：谁喜欢玩《牧场物语》都可以加我。

姓名：陈松涛　　昵称：绝对零度
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBP（卖了）、GBC（卖了）、GBA（卖了）、GBA SP（卖了）、NDS（享受ing...）
最喜欢的游戏：《JUMP超级明星大乱斗》、《超执刀》、"《恶魔城》系列"、"《瓦里奥》系列"
地址：北京市朝阳区安外胜古南里34号楼3单元302
邮编：100029
QQ：317836575
电话：13581716036
想说的话：最近丢了GF得到了NDS，我还能说些什么呢。尽情享受吧，欢迎各位联系我做朋友。永远支持任天堂

姓名：韩伟　　昵称：真东方之子
性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA SP（蓝）、iDS（红）等待中……
最喜欢的游戏："《塞尔达》系列"、"《逆转裁判》系列"等
地址：南京工程学院电力034班
QQ：11438840
想说的话：支持神游，支持正版，共促游戏市场的健康发展。

姓名：庄群祥
性别：男　　年龄：23
拥有掌机：GBA、GBA SP
最喜欢的游戏：《塞尔达传说》、《瓦里奥制造》
地址：福建省漳浦县麦市街北五幢502#
邮编：363200
Email：ZYR2030@163.com
想说的话：我要PSP，让我中吧！

姓名：娄鹏辉　　昵称：冰风火灵
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：NDS、PSP（陷入憧憬中）
最喜欢的游戏："《火影》系列"、《口袋妖怪》
地址：江西省南昌市大士院住宅二区17栋205室
邮编：330008
想说的话：参加抽奖。

姓名：王松涛　　昵称：Brian
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
最喜欢的游戏：《火焰纹章》、《恶魔城》、《牧场物语》
地址：天津市大港油田祥和小区82—3—302
邮编：300280
想说的话：学习娱乐两不误才算是成功的玩家，显然我离成功不远了。

姓名：舒洋　　昵称：狼牧
性别：乱马1，2　　年龄：18
拥有的主机：GB（selled）、GBA（卖了买了PS2）、GBA SP（还在）、PSP+NDS（等）
喜欢的游戏："《机战》系列"、"《火焰之纹章》系列"、"《银河战士》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：江西省南昌市羊子巷鸭子塘018号
E-mail：wolfkig@163.com
QQ：309733502
想说的话：我希望能结交更多喜欢游戏和动漫的朋友，让我们一起Enjoying the GAMES！

姓名：黄悦　　昵称：机王
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB（问题机）、GBA、WSC
最喜欢的游戏：《火焰纹章》、"《机战》系列"、《SD高达G世纪》
地址：广东省深圳市南山区桃源村10栋701号
邮编：518055
电话：0755－26793301
想说的话：轻松游戏每一秒，过好人生每一天。

姓名：陈伟
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA×2、GBA SP、NDS
最喜欢的游戏："《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《洛克人Zero》系列"
地址：广东省韶关市武江区新华北路126号
邮编：512026
QQ：474939005
想说的话：喜欢《机战》的人都加我的QQ吧。




大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。最近的GBA新作十分多，希望大家都攻关顺利。

大家好！我即将买PSP了，（痛苦攒钱中……）但是PSP有关的一些情况还不太清楚，我想请教几个问题。

1.PSP播放音乐的功能都支持什么格式？除了MP3格式，像mid，wma可以么？

2.PSP的UMD电影大概多少钱？有中文字幕么？

3.9月15日即将发行的白色PSP(2.0系统的)支持用记忆棒游戏么？

4.512M的记忆棒大概可以存多长时间的电影？

5.用PSP可以看电子书么？

一定要给我一个答复，越快越好，这可是我买机生死存亡的大事啊！谢谢！祝掌机王越办越好，工作人员身体健康！

北京玩家　李健龙

李玩友看来对PSP的游戏外兴趣还是蛮大的，下面问题就由马修来为你一一解答：

1.PSP音乐播放功能方面，支持的音乐格式包括MP3、MP4、WAVE、ATRAC3plus和ATRAC3，不过通过记忆棒只能听MP3、ATRAC3plus和ATRAC3三种格式的音乐。

2.PSP的UMD电影大约200多，因为不是面向中国大陆地区发售，所以一般没有中文字幕。

3.至截稿日，2.0系统并不支持用记忆棒玩游戏。

4.这个看压缩比了，如果是一般压缩后的动画片，可以拷下3、4小时的内容；如果电影的话，顶多能放下一部，还是压缩很大的；追求好点效果的话一个记忆棒只能放下半部影片。

5.可以，但要用1.0或1.5版的第三方软件。

众编，我是《掌机王SP》18辑的中奖者，中的是一个记忆棒，请问该如何用记忆棒修改游戏？我知道修改过程复杂且游戏众多，记忆棒的官方有没有详细介绍？有的话就给个链接吧。

LXY

首先恭喜中奖，有关记忆棒修改，在圣嘉的硬件论坛有专门的讨论区，网址如下：http://www.xinga.com.cn/forum20/forumdisplay.php?fid=3&sid=Vz4QW3Fu

你好，我想请问《世界传说 换装迷宫3》里面，如何得到太鼓达人的换装，太鼓装除了搞笑以外还有什么用呢？谢谢！

鞍山　王石

首先要先拿到服装材料“わだどん”和“わだかつ”就可以换装成太鼓了。换装后，在战斗中使用特技“太鼓的达人”（たいこのたつじん），就可以玩到《太鼓达人》的音乐游戏，全部打出“良”的成绩就能给予敌人9999的伤害值，是对付BOSS非常有用的招数。



小编们好！

我以前玩GBA版《创造球会》时每次只要得到J-CUP冠军都会黑屏，所以我一直尽力输球。不过最近一次我一不小心得了J-CUP冠军之后却发现一切正常，请问这个黑屏是有规律的吗？

陕西　footballer

你说的这个黑屏其实是模拟器的问题，如果你用卡带在GBA上玩的话就不会这样。最新版本的VBA模拟器已经解决了这个问题，你后来一定是更新过模拟器了，所以才没有再发现黑屏的情况。

各位小编，你们好，偶的信又“飞”到你

们手上来啦，偶有几件事想问一下众小编们：

1. 我们这里PSP豪华版1800元不止是否算贵，价格合理的话，那我应该入手还是等白色主机？

2. iDS终于发售了，但价格比NDS高出几百，不知将来是否有下调的空间呢？昨日，偶听说iDS也有行货水货之分，请问这是否是真的？怎样分辨？

3. iDS的"IQ"卡能否与日版的其他新NDS卡同时发售呢？

广东 陈星

很高兴陈玩友的信"飞"来，小编也期待大家的信飞来。你的问题就由马修来回答吧：

1. PSP豪华版1800元的价格并不贵，如果想通过记忆棒玩游戏或者运行模拟器的话，记得留意一下版本，目前1.5版的可以玩，2.0的还不可以（1.0的几乎绝迹）。至于白色机，除了看你的个人喜好，同样也看你对UMD正版的支持态度了——白色PSP的版本将是2.0或更高。

2. iDS刚发售时高出的几百是那种套装豪华版，现在已经有单机版出售，来自eveup上北京网友的报价仅1218元。iDS是大陆行货，日后也许会有JS拿翻新机骗人，但并没有水货之说。

3. 这个实现的可能性不大，因为国内至少还有个审批过程。

要说的是，iDS的价格不只是神游自己能决定的，更多的是国情使然，各位不差这二百元钱，就支持一下神游，支持一下泥泞中前行的中国掌机游戏业吧。




我最近玩《天地之门》一直有个问题十分令人困惑。据说到朱雀门调查石碑就可以学到朱雀气功了，但是我重复试了两次都不行。是不是要到后期才能学到朱雀气功啊？我这次错过了以后还能不能得到啊？

xyh

朱雀气功的习得在剧情上是没有限制的，只跟当前主角的等级有关。不过游戏练级并不是那么容易，所以还是顺其自然好了，每次剧情回到这里就去调查一下石碑吧。

各位小编，辛苦了。本人想问一下，听说"《我们的太阳》系列"正版卡带上有一个阳光感应器，但是D版卡没有。这样的话D版卡是否能够正常玩"《我们的太阳》系列"？与正版卡有什么不同吗？

来自大连的诸葛小亮

这个阳光感应器决定了游戏中太阳强度的数值，没有的话游戏的进程有很大的影响。正常情况下D版卡是没这功能的，不过由于有人将游戏破解了，你在游戏中用L/R键配合方向就可改变太阳强度的大小，所以让游戏能够正常进行。当然我不知道你们那里买的卡是否是破解的，如果是破解的话也是能正常玩的，否则就不能。

我最近在玩《西格玛之星传说》这个游戏，打到第五章，来到遗忘之星上，在随后的STG战中遇到了难题，那就是打最后的那个BOSS的第二形态时为什么他好像不受伤害一样，怎么打也不死，请问是为什么？

zll

第二形态的BOSS的确有点麻烦，不过他的弱点和第一形态相比并没有变，依旧是他的眼睛。不过此是他的眼睛只有一个小点，极难瞄准击中，所以给大家一种BOSS不受伤害的假象。这里推荐使用威力最大的单方向向前射击武器，贴住BOSS的眼睛集中攻击，这样很快就可以解决问题了。












文 怀恋众黄昏 编 LIKY

## ◆ 一、噩梦开始的地方 ◆

遥想2002年的4月X日，那是一个足以载入史册（个人游戏简史，汗！）的日子，犹记得那日晴空万里，许久不曾露面的"我们的太阳"也偷跑出来"打望"众生。骄阳之下，一个骨瘦如材、习习微风便能轻易吹倒的身影忽然如鬼魅一般出现在XX游戏专卖店前，他面色苍白，虽努力压抑内心的激动，但仍旧欲咬自己舌头一般，指着店中一台GBA语气急促地问着价格。不用怀疑了，那个身影正是身材惹火、风流倜傥、玉树临风（以下省略数万字赞美语）的区区在下。那天是我买GBA的日子，也是我一个月危面生涯熬出头的日子。整整一个月啊，从"康师傅"到"统一100"，再从"今麦郎"到"福满多"，就没有我没有吃过的品种，我觉得自己不去给他们做代言实在是可惜了。可怜我1米73的热血男儿却终日食不果腹，体重突破二位数就理所当然地成为了我的"最终幻想"，直到今天这个梦想还遥遥无期。（可叹可悲啊！）而这一切的一切，仅仅是为了抱回原本只存在于我梦中的GBA。有一句话说得好："人是吃奶长大的。"而我还要补充一句："玩家是吃泡面长大的。"不过当我用手颤颤巍巍地爱抚着那台已经属于我的橙色GBA时，脑中却也忘记了泡面的味道，对泡面无限的恨和对GBA无限的爱最终就汇成了一个字：值！我痴痴地盯着屏幕，边流着哈喇子边YY着以后的生活，做着不着边际的游戏美梦，殊不知等待我的确实是骇人的噩梦，而且一做就是三年——

## ◆ 二、沉睡在噩梦中 ◆

**噩梦一**，或许是玩过FC版想重温经典，或许是国内的XX杂志大力鼓吹有多么多么好玩，我竟然迷迷糊糊如梦游般地就买下了《魔界村R》。而实际上手之后，才发现这游戏对于动作游戏苦手的我简直就是如假包换的噩梦。我苦战一星期，硬是没有穿版。不过战绩还是比当年玩FC版时地道多了，想当年我那盘经典的16合1中就只有这个游戏没有玩穿过了，别说玩穿了，我最远也就和第一关的BOSS打打招呼，（汗！）再怎么我这GBA版的也能玩到第二关BOSS嘛。（再汗！）看着亚瑟义无返顾地冲在营救公主的漫漫旅途上，一次次地从全副武装的骑士变成了只穿内裤仍勇往直前的猛男，再一次次地从"裸奔狂"变成了"白骨精"，我的热情也一次次地降到了零点。后来不堪忍受其BT的难度，终于把它扔进了抽屉，让它一边歇着去了。直到后来上网看到了水神修一命通关的达人演示录象时，我才深感自己的无知，又把这个BT游戏又拿出来自虐。最终经过努力，我已能勉强通关，至于一命通关嘛，我不得不哀叹：既生达人，何生菜鸟？何苦让我等菜鸟在这噩梦级的游戏中不能自拔？

**噩梦二**：《火焰之纹章 封印之剑》的发售确实让我这纹章FANS着实欢呼雀跃了好一阵子，晚上挑灯夜战也自然成了家常便饭。然而不幸的是，里面的斗技场再次成了我的噩梦。似乎我有天生的练级癖，一遇到斗技场就会情不自禁地跑到里面疯狂地练级。还记得那个漆黑的晚上，我挑灯夜战，也许是疲劳过度，又也

许是RPWT，我最喜欢的冷酷剑客路特加就这样无辜地命丧在对方的必杀之下。要知道当时我已经整整练了5个小时，我一时呆住了，口中不停地大骂电脑的卑鄙无耻下流。骂累了，气也出够了，最后还是无奈地重新拿起GBA继续在斗技场中拼命。随后的日子，美丽的LOLI女主角莉莉娜、勇猛的佣兵迪克、可爱的飞马MM等大堆角色都曾先后在那里升天见过上帝。虽然每次我都告诫自己这是在斗技场的最后一仗，但每次都因为兴奋过度，这最后一仗都被无限制地延期了。或许正如第一次失恋时还有心痛的感觉，以后的每次失恋都越发麻木一样，我在斗技场中死啊死的也就习惯了，已经记不清究竟有多少人曾命丧于此。好好的一个斗技场就这样的变成了闻者色变的坟场。以至于以后每次进斗技场的时候，不死一两个人就浑身不舒服一样。（众人语：你也真够犯贱的！汗！）

**噩梦三：**我也是一个地道的口袋迷，《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》在第一时间就入手了。（我很穷，当然是D版的。汗！）其优秀的品质让我大呼过瘾，从一开始我就以抓完全部怪兽为目标。然而那外貌可爱的水都又让我在噩梦中畅游了一回。为了抓住这个可爱的小家伙，我舍弃一切，专心致志地在它出没的水道上踱了。然而时间一分一秒地流逝，我却连水都的影子都没有看到。恍惚中，耳边似乎想起学友哥那略带哭腔的嗓音："我等到花儿也谢了……"我估计再这样等下去，这个水道上的水生物都被我赶尽杀绝了。正当我倍感无望，准备关机收工之时，水都却意外地跳动在了屏幕上。可真是踏破铁鞋无觅处啊！我屏住呼吸，生怕一动就吓跑了它，然后毫不犹豫地把准备已久的大师球扔了出去。大师球发出眩目的光芒，把水都牢牢地困在里面。一下，两下，正当大师球晃动第三下，也就是收服水都时，忽然屏幕一片漆黑，整个世界都清净了。原来经过6个多小时的超负荷运转，我那对GP充电电池提出抗议罢工了。于是深夜的楼道中传出一声类似八神暴走的嗷叫，凄惨的声音久久地在寝室上空回荡……如果说玩《口袋妖怪》收集完全部怪兽是一种错的话，那么我情愿一错再错。

**噩梦四：**在《特鲁尼克大冒险》那每次都变得令人眼花缭乱的迷宫中，我的装备一次次化为乌有。

**噩梦五：**《洛克人ZERO》的难度让我痛不欲生，甚至一度有了砸了GBA的冲动，还好只是冲动。

**噩梦六：**《超级大战争》的HARD难度让我痛恨自己不是孔明再生，孙子转世，而我的军队也完全淹没在敌军的汪洋大海之中。

**噩梦七：**《马里奥弹珠台》最后面对强壮如牛的BOSS库巴时，我欲哭无泪，只恨自己不能也变成一只肉球（谁见过体重不足三位数的"肉球"？是骨球吧！）跑进弹珠台中助马里奥一臂之力。

……

噩梦N……

## ◆ 三、噩梦还在继续 ◆

最近因为学习压力陡增，曾经被视为生命的GBA也摸得少了，原以为这样就能远离那些叫人恐惧的噩梦，谁知一切随着"35A"（《三国无双A》）的出现而完全改变了。作为"《三国无双》系列"的忠实FANS以及对三国历史的喜爱，我还是在第一时间把它烧进了自己的烧录卡。虽然机能缩水，但爽快依旧，麻雀虽小，五脏俱全，"《三国无双》系列"的精髓都有幸得以保留，就连在每个系列中都非常抢眼的"吕小强"（吕布）同学也都一如既往地活跃。吕小强人如其名，壮得像头牦牛，生命力也顽强得像只小强。我的武神关大爷有幸在虎牢关前一睹其芳容，但小强同学似乎有点害羞，不太乐意别人在他面前指手画足，于是两人大打出手。我那可怜的关武神在小强的面前成功转职成了衰神，一次次地被凶残的分尸，其悲惨之境让人目不忍视。那虎牢关一战直打得我是呕血不止，继而关大爷也被小强打得呕血不止。当我快呕成贫血之时，忽然想起上网看看攻略。网上正聊得火热，大家也都对小强同学抱有很大的意见。真是不看不知道，一看吓一跳，原来是要用车轮战法"三英战吕布"啊，这让常自诩熟知三国历史的在下我汗颜不已。俗话说：兄弟齐心，其力断金。任你小强再怎么顽强，也抵不过我们三兄弟的轮番轰炸啊，单挑、



群挑一并拿下。(众人云：这不废话吗？单挑，小强单挑我们三兄弟；群挑，我们三兄弟群挑他小强！)待我刘、张二兄弟打得小强气喘吁吁之时，我再不慌不忙、胸有成竹地上前叫阵。仇人相见，分外眼红，老关在我的指挥之下越战越勇，犹如一只“灭害灵”，小强终于体力不支，悲壮地倒下了。我终于摆脱了小强的噩梦了。然而在后面的天府之国成都，我们再次相见，只是小强越来越牛，而我身边没了刘、张二弟一起群挑，我还真是心有余而力不足啊，于是乎小强依旧猖狂。看来噩梦仍将继续……

◆ 周公解“梦” ◆

虽然菜鸟如我，常年困在游戏的噩梦中，我却在噩梦之余细细回味之时，分明感到了丝丝快乐，自己对GBA生涯的回忆也因为这些噩梦而越发的清晰，那些故事仿佛就发生在昨天。弗洛伊德说梦是不存在于记忆中的，但是GBA带给我的游戏噩梦我将永远保存！看来我是离不开这些噩梦了，只要我的GBA还存在一天，这些噩梦也将延续下去。因为心中还残留着对游戏的一份热爱，才会做着自己的噩梦，试问一个不喜欢游戏的人会有这些噩梦的经历吗？没有噩梦相伴的游戏人生是不完整的，至少我是这么认为的。就让我继续在这些噩梦中华丽地沉睡吧，并且希望永远不再醒来，如果非要在前面加一个期限的话，我希望是一万年……这是一个真·游戏人的性情宣言！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

文 SoutHKyO 大本羊　编 LIKY

# 放不下的《胜利十一人》

2002年的那一天除了GBA上的《胜利十一人》(以下简称《WEA》)，在PS、PS2上也发售了《WE》新作。游戏的代言人是日本球员中山雅史，三款游戏包装上印的人物自然就是他了。《WEA》包装上印的是作怒吼状的中山雅史的面部，而PS、PS2版包装上的是赤裸上身的中山雅史，我在电脑上看到这些封面时老妈以为我在浏览色情网站，产生了不小的误会。(汗)不过中山雅史的阳刚气还真是蛮足的。

话说那一年的那一天，在游戏店里，我放弃了《光明之魂》，而购买了《WEA》。回家后立刻开玩。刚开始，游戏的操作令我很不适应，加上昏暗的屏幕和暗黄的灯光，很快就放弃了。后来我闲着无聊，便重新操刀起这款游戏，没想到这却为日后的痿淫埋下了祸根。

游戏过程中，技术上的不足让我倍感郁闷，巴西豪华的阵容算是被我糟蹋了。不过看不见的猫也能碰到被轧死的耗子，这不，法国队的某人把我巴西队的某人在中圈处放倒了，我获得了玩《WEA》以来的第一个任意球，而距离是令人郁闷的50M。虽然游戏中球员的姓名除了日本队外都是片假名，但是由于对卡洛斯的喜爱与了解，再凭借着玩过几次PS版《WE》的某些经验，便把操刀任意球的球员替换成了6号的卡洛斯。




的确，卡洛斯的射门力量是19，但是在接近于中圈的位置上除非是火星人，地球人是不可能有踢进可能的，但我还是想赌一下。于是屏住呼吸，稍微调整角度，按住上键，再按住A键，力度槽开始上升，差不多了，松手——“砰！”皮球在空中划出一道优美的弧线，也许是要进球的缘故，游戏发生了一丝拖慢——“齐吗嗒！GOAL——”听到解说员同志充满激情的呼喊，看到卡洛斯兴奋地冲向场边，高举双臂，身着黄衣的队友们跑来祝贺，我知道我进球了，是讲究技术的任意球，是充满运气的超远程任意球。我似乎也和游戏中进球的卡洛斯一样疯狂了，嘴里发出来自宇宙的呼喊，立刻就想要与人分享这份喜悦，于是跑去让老哥反复观看这个超级进球的REPLAY。直到老哥被虐待到不行时，我才罢休，自己又反复再反复地观看了几遍，才恋恋不舍地

按下了START键结束。从此以后，我立志哪怕是为了这样的入球，也要修炼好《WEA》这款游戏。

工夫不负有心人，经过N周的苦练，操作上已是得心应手，各种指令烂熟于心，而各种选项是什么意思我也都理解了，连球员都能对上号了。在这个阶段，老哥的耳边已经经常传出“齐吗嗒”的声音了，有时甚至是1分钟N次，这也导致了老哥萌发出要砸我白色GBA的冲动。此时此刻，我已全身心地投入到了《WEA》的世界中，俱乐部模式更是令我不可自拔：购买球员，设计阵型，赢得比赛获得点数，努力让自己的球员进入技术排行榜的前列……然而，一个莫名其妙的习惯产生了：我只习惯于从右往左攻。我想这也许是和我爱用远程战术有关。我最爱用巴西队，而巴西队远射能力最强的无疑是卡洛斯，这个1.68m的小个子在场上默认的位置是LH，也就是左边路中场。卡洛斯拿球后，我操纵他带球向中圈移动，成功后转向对方的大门，接着一个加速，一脚大力射门，而对方的守门员还在向后移动，可是“炮弹”早已飞来。这样的射门成功过不少次，自己也似乎摸到些诀窍，不过有时还是偏的离谱。后来还用射门力量为19的戴维斯、巴德等人进行类似的远射，屡试不爽。（这种远程战术也间接导致了热爱三井寿的我在打篮球时喜欢站在外线射三分，虽说有一定命中率，但是队友说我站的太死，不传球给我。）但是由于卡洛斯位于左路，所以从左往右攻时他处于屏幕上方，要往中路移动的话要按下键；而从右往左攻时，他在屏幕下方，按上键向中圈移动。可能是按上键比按下键更顺手的缘故，导致了我那莫名其妙的习惯，使我从左往右攻时很不顺手也很没自信。这也是我玩《WEA》的一个特别的感受吧。不过后来这种打法用得少了，这种感觉减轻了许多。玩久了后便感到即使将游戏难度调到最大，还是嫌电脑的AI太低了，没什么挑战性。加上后来到了初三，感到来自家长、老师、学校的巨大压力，GBA也就不玩了。

转眼到了高中，同座位William在我的影响下购买了小神游GBA和《WEA》，终于能和人对战《WEA》了！我俩在学校运动会上好好地切磋了一番，后来他来我家玩通信对战《WEA》也是必不可少的，但有时由于通信线的质量缘故导致通信失败也令我们郁闷不已。虽然他的技术不如我，但对战的快乐却不在于胜负，而在于那是一种交流，一种体验，就像我们幼时和邻居家的小伙伴一起玩耍的那种纯真的快乐一样，通过这根细长的电线，我们多少能找到这种快乐。可惜快乐的时光是短暂的，高二分班了，我选择文科留在本班，William去了别班学习理科，再加上越来越重的学习压力，联机《WEA》的机会已经很少了。写到这里未免有些伤感，值得欣慰的是我和William会相约在高三的校运动会上，将我俩的《WEA》对战进行到底。

在看世界杯、欧洲杯以及平时的国家队之间的比赛转播时，我会在中场休息时用《WEA》选择现实中对阵的双方比赛一场，那种感觉真不错。现在我惊讶地发现，《WEA》已经成为了我在GBA上游戏时间最长的游戏。好几次我都不想再玩《WEA》了，但是看到球赛后我又忍不住去来上几把了。不知不觉，这款游戏已经陪伴我三年多了，游戏早已丧失了记忆功能，这期间我在烧录卡上还烧过一次打了熊组“小嘿嘿”做的英文补丁的《WEA》，为的是玩俱乐部模式，队伍当然是我最喜爱的巴西了，由于球员姓名是英文的，购买起来方便许多。我也玩过其他一些GBA上的足球游戏，如《实况足球》、《阵型足球》和《FIFA》，但是都感觉不合我口味：《实况》虽画面细腻但手感生硬，《阵型足球》徒有其表；《FIFA》流畅、快捷但无细腻的手感。而《WEA》的缺点就是画面不够华丽，以及AI低下，我还感觉到比赛结束后会有种空虚感，如果能像家用机上那样有精彩画面回放就好了。纵然有这样那样的缺点，但是《WEA》是一款适合我的游戏。无奈的是，在当时处于上升期的GBA上，《WEA》仅卖了3万多套，所以后来一直没有续作，真的是很遗憾，其实《WEA》还有很大的提升空间，能做的更好。PSP上有《WE9》了，相信NDS上也不会远了。

其实，我们玩家找到适合自己的游戏才是最重要的，也许你喜欢的游戏别人不喜欢，或是销量不高，但体验到那种沉浸其中的快乐才是最重要的。最后祝每一个玩家都能找到适合自己的游戏！

# 在电光火石间舞蹈

文 许潇俊 编 LIKY

电光火石是一个非常纯粹的词，如果要解释的话，不如说成快得在电光火石之间完成。虽然这种用词释词的手法比较拙劣，但可以表现出电光火石也就强调一个“快”字。不过如果把这个词用来形容《Wipe Out Pure》，感觉电光和火石就不仅仅是快的含义了。

《Wipe Out》原本是索尼旗下一个并不是非常出名的、类似于《F-Zero》的极速赛车游戏。这类游戏摒弃了传统竞速类游戏只是严格的操控以及仅仅两三百公里时速的设定，将速度提升到一个在当今的生活中，路上交通工具达不到的境界，加入科幻色彩浓重的背景设定，带给玩家在真实世界中体验不到的驾驭的感觉。

可能因为系列作品缺乏其独有的特质，或者诸如宣传不力、开发力度不够等等我们摸不透的原因，“《Wipe Out》系列”一直没有真正地走红起来。但是随着索尼掌机平台浮出水面，全新的《Wipe Out Pure》在精美的、极富感染力的符号艺术的包装之下，有模有样地获得了各权威媒体的高度评价。甚至有些媒体给它的评价超过了被喻为掌机上最华丽的赛车游戏——《山脊赛车》。

也许我们看惯了《F-Zero》，甚至我们对《马里奥赛车》之类的游戏也感觉不到任何新意，以至于当我拿着PSP向朋友推荐这款游戏时，得到的第一句话就是：“这个不是《F-Zero》嘛？”然后待朋友开过两圈，体验之后，又说：“这就是一个任天堂的赛车游戏。”其实我知道，他更想说的是，这是一个《F-Zero》版的《马里奥赛车》。这句话基本上概括了《Wipe Out Pure》的游戏元素。该款游戏需要玩家在一个未来风格的赛道上，开着500公里左右时速的反重力赛车与对手竞速。当通过赛道上分布的加速板时可以获得明显的速度提升。同时赛道上也有各种可以获得道具的位置，得到的道具可以用来攻击对手，保护自己，或者提升速度。同时赛车都有一个Shield值，这个值可以通过保存道具来恢复，也会因为碰撞和受到攻击而减少。当Shield值为零时，便会强制退赛。

也许这样的设定让你看不到任何新意。而且当你只是在最低的两个级别中驾驶的话，你可能还会觉得根本没有想象中的那样飞速。但是当你稍稍入门之后，并且尝试过Flash以上级别的比赛，你就会体验到以往任何的竞速类



游戏都没有的快感。这样的快感并不仅仅来自于速度本身。

武器道具和加速板仍然扮演着很重要的角色。如何技巧性地踩上每一个加速板，以及尽量不错过任何一个武器，其实和传统竞速类游戏中，如何走出漂亮的赛车线一样的富有挑战性。在加速板和武器道具的摆放位置上，厂商可以说也是比较贴心和精细的。通常，它们会出现在完美的赛车线上。所以，如果你是竞速类游戏好手的话，你的才能并不会被《Wipe Out Pure》的系统设定所埋没。而如果你对于准确的踩点已经拿捏得很到位的话，那么高级别所带给你的速度感和爽快感绝对可以达到让人窒息的地步。

但即使如此，也请不要忽视了对手的存在。不同于其他的竞速类游戏，一个落后于你数秒钟的对手便无法对你形成威胁。在《Wipe Out Pure》中，即便你遥遥领先，也有可能被后方机体的炮火击中，或者，如果你眼神不好的话，撞到对手留在你前方的爆炸物。一旦受到爆炸的影响，不仅要重新经历加速的过程，还会损失大量的Shield值，而如果又是挑选了比较脆弱的机体，那么中途退赛也不是没有可能。但这并不是说，《Wipe Out Pure》便成为了一款未来版的《马力奥赛车》，以互相陷害和捉弄，甚至寻找捷径为乐趣。在这款游戏中，系

统所提供的武器数量经过比较仔细的计算和控制。在足够形成自己独有游戏风格的同时，也没有将武器的使用泛滥到又一款以陷害作为主体的游戏。

另外对于可以将获得的道具转化成Shield值的设定，笔者是大加赞赏。这个设定不仅使得Shield摆脱了永久性受损的局面，起到了灵活赛道风格的作用，同时，也改变了此类游戏中获得排在第一位的选手稍显不利的情况。

因为赛道的风格不同，低速赛道弯道众多，产生碰撞的情况要远高于直道频繁的高速赛道。所以在低速赛道时，通常谨慎驾驶是第一位的。此时，如果受到攻击，加上比高速赛道更容易撞在赛道上，所以很容易损失Shield值。对于大多数玩家来说，低速赛道往往是最容易产生中途退赛的。而本作中Shield值可以利用道具来恢复。所以合理利用道具，便可以保全自己在过弯频繁的低速赛道中顺利前进。

对于第一名的不利之处，可能很多玩家不能理解，觉得第一名前方没有赛车，在这样短时间的比赛中又很少出现"套圈"(超越对手1圈以上)的情形，所以第一名应该处在没有干扰的最有利的位置。但是这仅限于传统赛车而言。对于《Wipe Out Pure》或者《马里奥赛车》这样可以攻击对手的竞速类游戏来说，多数的攻击道具的方向是向前的。这其实是一个非常合理的设定。因为所有参与比赛的玩家中，每个时刻只有一个第一名，而只有它，是不需要向前攻击的。对于绝大多数的落后者，它们需要向前的攻击道具，所以系统也为此提供了一些道具。于是，这就造成了第一名的玩家往往处在风口浪尖的不利局面。虽然这类游戏都提供了向后攻击的道具或特定操作方式，但是不论从道具的分布比例或者易用性来说，仍然改变不了第一名最容易遭受打击的局面。而更加令处在第一名的玩家很不爽的是，捡到的攻击道具又是向前的，为了取得下一个道具，很多时候都是在空放炮。

对于《Wipe Out Pure》来说，被击中了，除了速度上的损失，Shield也会大量减少。那么也造成了第一名最容易中途退赛的局面。而现在，《Wipe Out Pure》有可以将道具转化成Shiled值的设定。那么第一名的玩家就可以将不能有效利用的向前的攻击道具转化为Shield值来弥补被击中时候的损失。这个设定让处在各个位置的玩家基本没有特别的优势，也不会出现在《马里奥赛车》中，第二名宁愿带着红龟壳跟在第一名后，而不愿超越，直到第一名将要冲线的时候，放出龟壳，一举夺魁的情形。可以说，这个设定将整个《Wipe Out Pure》的平衡性提升了一个档次。

除却系统上的严谨，《Wipe Out Pure》在细节上的表现也非常出色。由于赛道并不是全封闭的，又有了Shield的概念，所以碰撞显得极为常见。当蜿蜒的赛道形成上坡，而你驾驶的机体又腾空而起时，有时很容易就可以跳跃到赛道的边缘，甚至飞离赛道，但是不管你所碰撞到的位置在你看来有多么不可思议和不容易到达，你总会发现，这里仍然存在着碰撞，而且动画和音效，甚至碰撞出的火花一如既往的华丽。而赛道边的闪烁灯光，玻璃材质的反射效果，也是尽可能的利用每一分机能。正是因为太追求细节的表现，所以在多人对战，又挤在相同的区域会出现比较明显的帧数不足的情况。这也可以算是《Wipe Out Pure》稍显遗憾的地方吧。

本作模式丰富，基本一款竞速类游戏需要的模式全都具备，无线的联网对战也足做得非常的地道。除此以外，系统还提供了Zone模式。因为有了Shield的存在，所以这个模式就显得特别的与众不同。该模式下，玩家需要尽量避免碰撞，开尽可能长的距离。而途中没有任何道具提供给玩家来补充Shield，也可以算是Time Trial之外的另一个极限模式吧。

索尼对待自家的游戏又特别得有诚意，《Wipe Out Pure》支持下载更新数据。目前索尼已经放出两个下载升级包。其中既包括新赛车、新赛道，还包括了新的Skin。对于讲究Art Style的玩家来说，这款很有艺术特质的游戏，新的Skin是必然不能少的。

相比于《山脊赛车》比较传统和纯粹的游戏方式来说，《Wipe Out Pure》的可玩性更加高一些。而在空气上飞驰的赛车，完全脱离了地表的摩擦力，速度上的提升也带给玩家不同的体验。当你开足马力，自在地过弯，又拿捏精准，踩到每个加速点，那样飞舞的感觉确实很是享受。

无论你是一个追求速度的玩家，还是一个喜欢和朋友相互陷害的玩家，又或者是一个传统的竞速游戏玩家，总之，面对这样高素质的游戏，无论如何都应该尝试一下，在电光火石间舞蹈的滋味。




当大家拿到这辑《掌机王SP》的时候，白色PSP应该已经发售了。之前推出的各款新颜色NDS的发售都取得了良好的成绩，不知这次白色PSP加《WE9 无所不在》和《最终幻想VI 再临之子》的组合能不能让PSP在日本再度火上一把呢？软件方面，原定于9月15日发售的PSP版《新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营》在发售前两周突然宣布延期，这种现象简直和年初时PSP版《新天魔界 混沌时代IV 另一个故事》如出一辙，FANS在无奈之余还是期待它能在延期后带给我们更高的品质吧！

**发售表阅读提示**

1 本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日 美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

## GAMEBOY ADVANCE

2005年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月13日 | 马里奥医生&嘭嘭方块<br>トクタ マ オ&・オルでホン | Nintendo | PUZ | 2000日元 |
| | 马里奥网球Advance<br>マリオテニスアドバンス | Nintendo | SPG | 4800日元 |
| | FAM COM MINI超级马里奥兄弟(再版)<br>ファミコン、ミスーパーマリオブラザーズ | Nintendo | ACT | 2000日元 |
| 9月15日 | 超级机器人大战J<br>スーパーロボット大战J | Banpresto | S・RPG | 5800日元 |
| 9月22日 | 螺旋破坏机<br>スクリューブレイカー 轰振どりるれろ | Nintendo | ACT | 4800日元 |
| | 大众软件系列 美食厨房 美妙的便当<br>みんなのソフトシリーズ クルメキッチン～ステキなお弁当～ | MTO | SLG | 2980日元 |
| 10月6日 | 超级火枪英雄<br>ガンスタ スーパーヒーローズ | SEGA | ACT | 4800日元 |
| | 大众软件系列 可爱的仓鼠<br>みんなのソフトシリーズ かわいいハムスター | MTO | SLG | 2980日元 |
| 10月13日 | 通勤一笔<br>通勤ヒトフデ | Nintendo | ACT | 2800日元 |
| | 游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！<br>游戏王デュエルモンスターズGX～めざせデュエルキング！ | Konami | TAB | 4980日元 |
| 10月15日 | 模拟人生2<br>The Sims 2 | EA | SLG | 29.99美元 |
| 10月27日 | 开拓者物语<br>フロンティア ストーリーズ | MMV | S・RPG | 4800日元 |
| | 阿夫君 热血收藏2<br>くにおくん热血コレクション2 | Atlus | ACT | 4800日元 |

## Nintendo DS

2005年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月15日 | 逆转裁判 新生的逆转<br>逆转裁判 苏る逆转 | Capcom | AVG | 4800日元 |
| | 宠物蛋的小店<br>たまごっちのプチプチおみせっち | Bandai | SLG | 4800日元 |
| 9月22日 | 恐龙对战 恐龙冠军赛 最强DNA发掘大作战<br>恐龙对战 ダイノチャンプ 最强DNA发掘大作战 | Taito | PLZ | 4800日元 |
| 9月29日 | 国志DS<br>国志DS | Koei | SLG | 4800日元 |
| | 触摸游戏派对<br>タッチゲームパーティー | Taito | ETC | 4800日元 |

2005年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10月 6日 | 漫画家成长物语<br>まんが家デビュー物语DS～あこがれ！まんが家育成ゲーム～ | TDK | AVG | 4800日元 |
| 10月13日 | 雾都奇谭 迷失少女<br>ロンドニアンゴシックス～迷宫のロリィタ～ | Megacyber | A・RPG | 4800日元 |
| 10月20日 | 为你而生<br>赤ちゃんはどこからくるの？ | SEGA | ACT | 4800日元 |
| | 研修医 天堂独太2 生命的天平<br>研修医 天堂独太2 ～命の天秤～ | Spike | AVG | 4800日元 |
| | 超级碧奇公主<br>スーパープリンセスピーチ | Nintendo | ACT | 4800日元 |
| | 口袋妖怪方块<br>ポケモントローゼ | Nintendo | PUZ | 3800日元 |
| | 福星小子 无尽夏日<br>うる星やつら エンドレスサマー | MMV | AVG | 4800日元 |
| 10月27日 | 翼 编年史<br>ツバサクロニクル | Arika | AVG | 4980日元 |
| | SIMPLE DS系列 Vol.4 消方块<br>SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE ブロックくずし | D3publisher | PUZ | 2800日元 |
| | SIMPLE DS系列 Vol.4 网球<br>SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE テニス | D3publisher | SPG | 2800日元 |

## PlayStation Portable

2005年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9月15日 | 攻壳机动队 狩人领域<br>攻壳机动队 Stand Alone Complex 狩人の领域 | SCE | FPS | 4800日元 |
| | 世界足球 胜利11人9 无所不在<br>ワールドサッカーウイニングイレブン9 ユビキタスエヴォリューション | Konami | SPG | 4800日元 |
| 9月19日 | 变速狂飙<br>GripShift | SOA | RAC | 29.99美元 |
| 9月22日 | 公主的皇冠<br>プリンセスクラウン | Atlus | A・RPG | 4800日元 |
| | 高达 战争策略<br>ガンダム バトル タクティクス | Bandai | ACT | 4800日元 |
| | F1 2005 携带版<br>Formula One 2005 Portable | SCE | RAC | 4800日元 |
| | 太空侵略者 银河打击<br>スペースインベーダー ギャラクシービート | MMV | STG | 4800日元 |
| 9月29日 | 电车GO！携带版 山手线篇<br>电车でGO！ポケット 山手线编 | Taito | SLG | 3800日元 |
| | 罪恶工具XX #RELOAD<br>GUILTY GEAR XX #RELOAD | SEGA | FTG | 3800日元 |
| | 赝品画廊<br>ギャラリーフェイク | Bandai | AVG | 4800日元 |
| | 弹珠<br>ピンボール | Hudson | TAB | 3800日元 |
| 10月 4日 | VR网球 世界之旅<br>Virtua Tennis：World Tour | Namco | SPG | 39.99美元 |
| 10月 6日 | 三国志Ⅵ<br>三国志Ⅵ | Koei | SLG | 4800日元 |
| 10月20日 | 东北大学未来科学共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版<br>东北大学未来科学共同研究センター川岛隆太教授监修 脑力トレーナーポータブル | SEGA | ETC | 2800日元 |
| | 火爆狂飙 传奇<br>バーンアウト レジェンド | EA | RAC | 4800日元 |
| | 福福之岛<br>福福の岛 | SCE | AVG | 售价未定 |
| 10月27日 | 漫画同人会 携带版<br>こみっくパーティー ポータブル | Aquaplus | AVG | 4800日元 |
| | 赏金猎犬<br>バウンティハウンズ | Namco | ACT | 4800日元 |
| 10月 | 新纪幻想 圣魔之魂Ⅱ 无限阵营<br>新纪幻想～SS Ⅱ アンリミテッドサイド～ | Idea Factory | S・RPG | 4800日元 |







PSP新作大搜集，收录了最新的三个PSP游戏：《死神BLEACH 灵魂升温2》、《龙战士III》和《十二勇士 战国封神传》。




超级大作《超级机器人大战J》的6分钟宣传影像完全收录。还有《少年悍将》和《武装特骑 出击！战斗聚会》等GBA新作的演示影像。




为大家详细演示"《幸存少年》系列"最新作《迷失蔚蓝》的乐趣所在。还有《露娜 创世纪》的试玩影像。




《恶魔城 苍月的十字架》

向大家全面介绍这款倍受瞩目的游戏的魅力所在。




《忍者神龟2》BOSS战无伤演示

让我们看看大家所熟悉的忍者神龟们是如何击败暗黑势力的敌人的吧。




《死神BLEACH 灵魂升温2》片头欣赏

# 大奖PSP名花有主！

## 《掌机王SP》第22辑大奖揭晓 108名中奖者名单公布！

### 一等奖 1 名：SONY PSP 掌机

北京市

范思恩




### 二等奖 2 名：任天堂双屏掌机 NDS

| | |
|---|---|
| 云南省昆明市 | 李云川 |
| 上海市 | 商娇艳 |

### 三等奖 5 名：大陆行货版小神游 SP

| | |
|---|---|
| 广西南宁市 | 黄浚洋 |
| 陕西省西安市 | 代立晖 |
| 天津市 | 魏清 |
| 广西柳州市 | 李关亭 |
| 吉林省长春市 | 张莹智 |



### 四等奖 50 名：游戏主题 T 恤衫



| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 合肥市 | 张旭 | 珠海市 | 黄文俊 | 上海市 | 余俊 | 北京市 | 徐凯一 | 上海市 | 徐浩 | | |
| 保定市 | 李军 | 黄石市 | 李越超 | 阜阳市 | 钟冬 | 抚顺市 | [illegible] | 开平市 | 谭海淼 | | |
| 济南市 | 邓泽阳 | 湖州市 | 张旻 | 开平市 | 冯雄鹏 | 重庆市 | 李明泽 | 湖州市 | 钱江 | | |
| 贵阳市 | 谢一峰 | 苏州市 | 李珉 | 上海市 | 徐争为 | 常州市 | 杨瀚安 | 常熟市 | 金磊 | | |
| 温州市 | 郑银坤 | 上海市 | 徐智凯 | 上海市 | 李迪 | 舟山市 | 金俊华 | 上海市 | 蒋逸斐 | 北海市 | 韦杰文 |
| 乐清市 | 施庆磊 | 宁波市 | 乐斌 | 沈阳市 | 杨智博 | 北京市 | 刘文彬 | 百色市 | 黄德锋 | 田东县 | 姚锦峰 |
| 上海市 | 吴超天 | 广州市 | 邵俊杰 | 北海市 | 岑忠驰 | 肇庆市 | [illegible] | 广州市 | 庞剑强 | 舟山市 | 任召挺 |
| 都匀市 | 李明飞 | 常州市 | 王伟 | 北京市 | 陈曼蕾 | 汕头市 | 郑康扬 | 无锡市 | 何允刚 | 深圳市 | 谢明华 |
| 柳州市 | 黄昊 | 洛阳市 | 何昊 | 杭州市 | 叶维宁 | 南京市 | 江博 | 广州市 | 郭志伟 | 上海市 | 张青豪 |

### 五等奖 50 名：《FF X》金属封面笔记本



| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 江阴市 | 张钧鹏 | 武汉市 | 刘宇 | 北京市 | 张鹏林 | 张家港市 | 冯宝佳 | 自贡市 | 杨俊恒 | | |
| 建阳市 | 林恒 | 贵阳市 | 杨伟 | 南京市 | 庄伟 | 北京市 | 苏禹 | 保定市 | 申智敏 | | |
| 平湖市 | 曹大威 | 汕头市 | 辛路如 | 常熟市 | 朱鸿飞 | 湛江市 | 陈俊磊 | 朝阳市 | 石云龙 | | |
| 成都市 | 胡斌 | 重庆市 | 饶鹏 | 上海市 | 阚凯 | 牡丹江市 | 于骏 | [illegible] | [illegible] | | |
| 福州市 | 林军 | 上海市 | 李炯皓 | 广州市 | 彭柏海 | 呼和浩特市 | 徐畅 | 北京市 | 杨子怡 | 台山市 | 苏晓敏 |
| 温岭市 | 庄江 | 无锡市 | 陈琴伟 | 高州市 | 陈鸿涛 | 东莞市 | 钱枫 | 绍兴市 | 钱炜 | 信宜市 | 林日刚 |
| 常熟市 | 缪骅 | 上海市 | 张侨新 | 太仓市 | 刘滨 | 郑州市 | 郭桂佳 | 合肥市 | [illegible] | 临海市 | 马俊 |
| 上海市 | 朱金宽 | 南京市 | 杨瑞祺 | 厦门市 | 周荣波 | 北京市 | 骆一凡 | 镇江市 | 王鑫 | 天津市 | 郭林 |
| 苏州市 | 杨晓 | 北京市 | 铁皓 | 临沂市 | 刘浩 | 北京市 | 刘伟 | 保定市 | 刘明浩 | 西安市 | 陶凯林 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王SP Vol.25

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP VOL.25

# 10月1日 全国上市

## 下辑重头

东京游戏展2005
实地报道

劲作攻略一网打尽
超级机器人大战J（GBA）
胜利十一人 无所不在（PSP）
逆转裁判 新生的逆转（NDS）
马里奥网球（GBA）
叛星 战术指令（GBA）

## 256页精彩内容

更多内容
敬请期待

## 超值赠品

新浪图铃畅游充值卡
价值10元



塞尔达主题垫板



口袋光环
收录TGS 2005现场影像
口袋光环 vol.25

## 激增1000个中奖名额 幸运大抽奖

《掌机王SP》全心回馈读者，下辑除了原有的PSP、NDS、小神游SP等豪华奖品外，还将激增1000名幸运奖，一次送出1000个精美迷彩腰包。只要购买《掌机王SP》就有机会中奖，史无前例的中奖机会，千万别错过。

时尚掌机等你拿

定价：12元
ISBN 7-88488-485-2















口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品